

1328 GOLPES

STREET FIGHTER

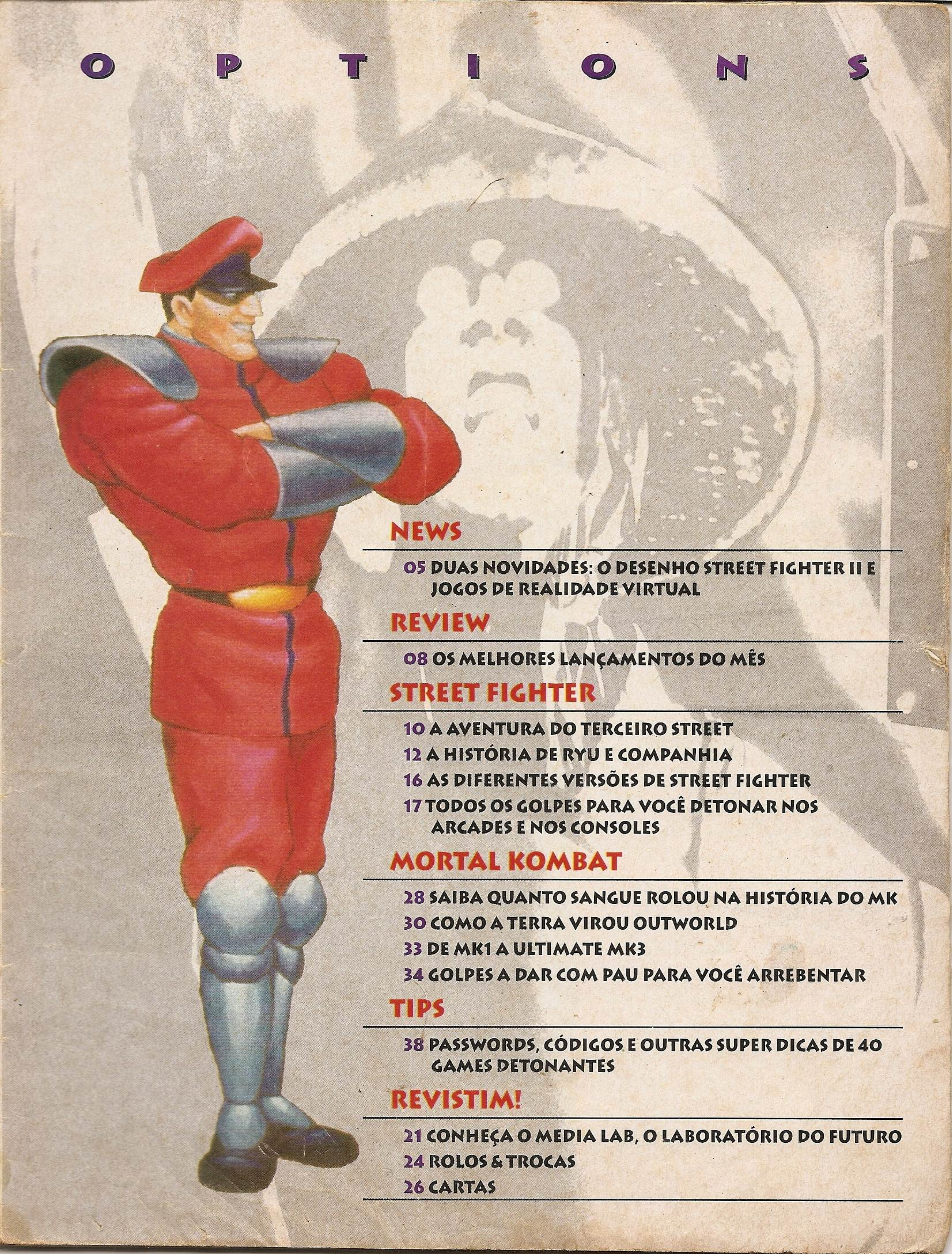
A SAGA COMPLETA DE MORTAL KOMBAT E STREET FIGHTER

TODOS OS SEGREDOS, CONSOLES E VERSÕES

CONHEÇA OS NOVOS PERSONAGENS DE ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3

DICAS ESPERTAS DE MAIS 35 SUPER JOGOS

O P T I O N S



NEWS

REVIEW

STREET FIGHTER

MORTAL KOMBAT

TIPS

REVISTIM!



Diretora Presidente Maria Célia Furtado

VIDEO news GAME

REDAÇÃO

Diretor Editorial Ibsen Spartacus

Editor Chefe Carlos Sandano

Editor de Arte Heraldo Galan

Repórter Luana Pavani

Colaboradores Mateus de Andrade Silva, Rodrigo Segatti, Eurico Ramos, Otávio Canecchio Neto

Produção gráfica Sandra Figueiredo

PUBLICIDADE

Direção Comercial Sinergy Marketing Publicitário, Bernardo Leschziner

Consultor de Marketing Fernando A.C. Andrette

Diretor de Publicidade Ricardo Marcheto

Gerente de Publicidade Vera Lúcia de Miranda

Contatos de Publicidade São Paulo Angela Taddeo, Geovânia Ortiz, Ana Maria Gatti, Alexandre Jordão, Gemberson Amaral

Representantes Ribeirão Preto Ana Lígia O. S. Favoretto, Tel.: (016) 635-8175

Rio de Janeiro LPA Comunicações Ltda. Rua da Glória, 366/11° andar, Glória - CEP: 20241-180, Tel.: (021) 252-9074 / 252-8720

Rio Grande do Sul R.R. Gianoni Com. e Repres. Ltda. Rua Botafogo, 259, Tel.: (051) 233-3528 / 233-3332

Diretor Adm. Financeiro José Eduardo Teixeira

Gerente de Circulação Arlete M. Lopes

Gerente Contábil Osny Luttenschlager S. Serra

Serviço de Atendimento ao Assinante (0800) 130633

e-mail Sigla.Editora@dialdata.com.br

VIDEO NEWS GAME, com periodicidade mensal, é editada pela Sigla Editora Ltda. (Administração, redação, publicidade). **Rua Alice de Castro, nº 60** - Fone (011) 574-0633. TELEX nº (011) 36696 - SGLE - BR. FAC-SÍMILE (011) 549-1220 - CEP: 04015-903 - São Paulo - SP - Brasil. Distribuidora exclusiva para todo o Brasil: Fernando Chinaglia Distribuidora S.A. - Rua Teodoro Silva, 907 - Rio de Janeiro - R.J. Distribuidora em Portugal: Electroliber, Lda. Rua Vasco da Gama nº 44A, Sacavem - Portugal. Telefone: 942-5407/942-5394. **VIDEO NEWS GAME** não admite publicidade redacional. As opiniões emitidas em artigos assinados não são necessariamente as da revista e podem ser contrárias às mesmas. **VIDEO NEWS GAME** não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios veiculados, nem por compras efetuadas por reembolso postal através destes anúncios.

Registro no 5º Ofício de Títulos e Doc. sob nº 11.139 no livro ALP. Registro no INPI protocolo nº 811.012.018

Jornalista responsável:
Carlos Sandano (Mtb 24792)

FEVEREIRO/96

ANER

Impressão: CLY

CLÁSSICOS DA PANCADARIA

Shoryukens, Fatalities, Hadoukens, Babalities... Quem, na década passada, poderia imaginar que estes termos estariam na mente de milhares de gamemaníacos espalhados pelo mundo todo. E o que significam? São simples designações de golpes de dois clássicos do mundo dos games: *Street Fighter* e *Mortal Kombat*.

Os dois jogos, por caminhos e estilos diferentes, praticamente dividem o vasto mundo dos games de luta. Podem existir até melhores, como *Samurai Shodown* (é tudo uma questão de gosto), mas não há outro que tenha a popularidade de *Street* e *Mortal*.

Portanto, depois do furacão que foi *Mortal Kombat 3* e antes da chegada de *Street Fighter 3*, nada melhor do que botar a limpo a história desses dois games. E a sua Video News Game **traz tudo: 800 golpes, a história de cada personagem, as diferentes versões, as adaptações para os consoles caseiros, o novo *Ultimate Mortal Kombat 3* e a história dos games. Tá bom ou quer mais?**

Pois se segura porque ainda tem passwords, códigos e outras dicas de 35 jogos arrasadores, uma matéria super especial sobre o Media Lab, o laboratório do futuro, e muitos lançamentos para você conferir no Review. Uma edição especial para colecionador e gamemaníaco nenhum botar defeito.

Carlos Sandano



Street Fighter II, desenho animado japonês, chega aos cinemas brasileiros

MAIS PANCADARIA EM TELA GRANDE

Os fãs de *Street Fighter* vão adorar: dia 16 de fevereiro chega aos cinemas brasileiros *Street Fighter II Movie*, o desenho que arrebentou nas telas japonesas no começo do ano passado. A versão que os tupiniquins vão ver é a americana. Isso significa um corte na cena do banho da Chun-Li (para o pessoal ficar com água na boca, mostramos a chinezinha como ela veio ao mundo). Mas poderemos assistir algo que os japoneses não viram: como o pai da Chun-Li morreu nas mãos de M. Bison.

A trilha sonora também muda na versão norte-americana. Jogando um estilo mais heavy nos alto-falantes, tem até um som do Alice in Chains que rola no toca-fitas do carro do Ken quando ele passeia por Seattle. É para arrebentar.

Mas, como não poderia deixar de ser, o forte do desenho são as lutas. Ryu e companhia vão detonando todos os caras da organização de M. Bison até enfrentar o chefão de Shadaloo cara a cara. A história de *Street Fighter II* é a seguinte: Bison, senhor supremo de uma organização terrorista, resolve fazer uma lavagem cerebral nos melhores lutadores do mundo para servi-lo. A intenção não poderia ser outra: ele quer todos como seus soldados.

Cammy, já sob sua influência, mata um figurão. Chun-Li, trabalhando na Interpol, recebe a ajuda de Guile para perseguir o bandido. Nessas, Ryu entra na história: ele estava lutando contra o Sagat quando um andróide de Bison grava a cena e o vilão quer por que quer o japonês trabalhando para ele. Desse modo, vão surgindo motivos para que quase todos os personagens do game apareçam, nem que seja apenas em uma pontinha. O melhor é que as características dos lutadores e o próprio roteiro estão bem mais próximos da história do game do que o filme *Street Fighter - A Última Batalha*, estrelado por Jean-Claude Van Damme e Raul Julia.

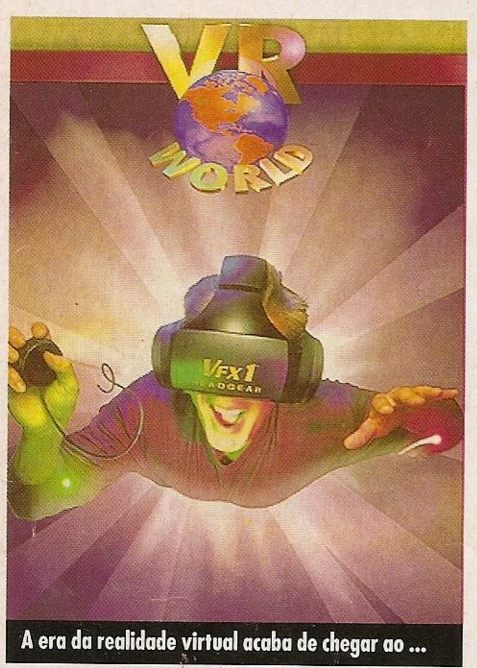
Para quem estava se virando com o vídeo japonês, vai ser um alívio acompanhar a saga de *Street Fighter* em versões dubladas e legendadas. E quem vibrou com Mortal Kombat e estava com saudades da pancadaria vai delirar. ■

A musa Chun-li flagrada em momento íntimo



O primeiro centro de entretenimento com jogo[s] de realidade virtual é inaugurado em São Pau[lo]

PARA ALÉM DA REALIDAD[E]

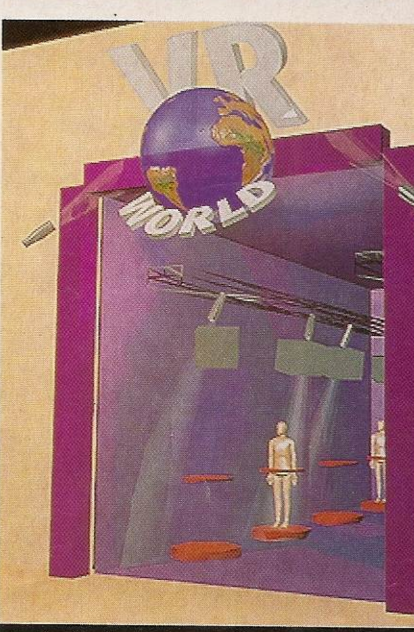


A era da realidade virtual acaba de chegar ao ...

Quem já cansou de ver jogos de realidade virtual nos filmes de Hollywood e perdeu as esperanças de brincar com um negócio desses pode preparar as fichas. É que está sendo inaugurado em São Paulo um centro de entretenimento com, adivinha só, jogos de realidade virtual!

A loja V. R. World, montada pela Top Graphics e a Accept Informática, fica no Shopping Ibirapuera (Mini Shopping do Piso Jurupis). São cinco plataformas onde os gamemaníacos poderão encontrar dez jogos tridimensionais de ação e aventura, inclusive simuladores de vôo.

A parafernália, que veio toda dos Estados Unidos, inclui capacetes, joysticks, computadores e monitores de vídeo. Isso sem contar a plataforma desenvolvida pela Top Graphics. E para você se enturmar mais rápido com esta nova tecnologia, a V. R. World oferece um pessoal especializado que explica como utilizar os equipamentos. ■



... Brasil: são dez jogos tridimensionais de arrepi[ar]


STREET FIGHTER™
ALPHA
WARRIORS' DREAMS
Everything begins here!
The latest edition of the Street Fighter series!
Awesome fighters whale away
in the mother of all combat games!
■ "Super Combo Level Gauge" adds a new strategic dimension! ■ Take on more advanced fighters with "Easy Super Combo" and "Auto Guard"!
■ Use the new "ALPHA Counter" technique to counterattack from a guard position!
QSOUND
QSound™ is available with a Capcom QSound cabinet only. QSound chips have been developed by QSound and incorporate QSound's proprietary QSound sound enhancement technology
*All screens currently under development.
CAPCOM®
For more information please contact:
CAPCOM EUROPE GmbH Heltorferstr. 18 • 40472 Düsseldorf • Germany Telefon: 0211-418610, Telefax: 0211-4186122

review

Neste mês, especial 32-bits no Review. A presença esmagadora dos novos consoles talvez seja o sinal dos novos tempos, já que os 16-bits atingem seus limites. Limites aliás ignorados pelo novo lançamento da Tec Toy para o Mega Drive: *Toy Story*, baseado no filme de sucesso de mesmo nome. Superando todas as expectativas, jogos como esse mantêm a chama dos 16-bits acesa. Mesmo assim, bons games para os consoles da próxima geração não faltam, como *Sega Rally* para o Saturn, uma adaptação do arcade que todos pensavam impossível. Ainda o Saturn japonês viu dois lançamentos legais: *Gundam*, da série japonesa de desenho animado, e *Godzila*, o monstro de borracha "tipo exportação" japonês. Os donos de PlayStation também podem se considerar sortudos com *Loaded*, um game violento mas muito bom, e o igualmente violento *Doom*, a versão do *Ultimate Doom* do PC. Mas as estrelas são as adaptações do arcade, que chegam cada vez mais parecidas. *Revolution X*, o jogo de tiro estrelado pela banda de rock Aerosmith, só não é igual porque não há pistola para o console. E *Street Fighter Zero*, além de ser uma das adaptações mais rápidas da história do videogame, está no top ten das versões mais parecidas. 96 promete ser o ano do domínio dos consoles da nova geração, mas sem o desaparecimento dos bons e velhos 16-bits.

SEGA RALLY

Fabricante: Sega
Tipo: Simulação
Gráficos: 9
Música: 9
Jogabilidade: 9



Depois de arrasar nos arcades, a Sega convocou sua turma de programadores da AM3 para desenvolver a versão para o seu console Saturn. Os fãs estavam receosos devido à versão desapontadora do Daytona USA, mas todos podem ficar tranqüilos pois a Sega se superou mais uma vez. Juntamente com Virtua Fighter 2, Sega Rally é a melhor adaptação de arcade para o Saturn. Os gráficos não estão em alta resolução, mas estão muito fiéis. Nada aparece de repente na tela, como em Daytona, e olha que a pista é muito detalhada. No Rally nunca tem mais de três carros na tela, o que evita câmera lenta.







STREET FIGHTER ZERO

Fabricante: Capcom
Tipo: Luta
Gráficos: 10
Música: 10
Jogabilidade: 9





Depois de apenas seis meses de existência nos arcades, Street Fighter Zero ganha sua primeira versão para consoles caseiros. Como se trata de um console de 32-bits, a conversão está quase perfeita. Só dá para reclamar do tempo de acesso, que é um pouco demorado em relação a outros jogos de luta para o PlayStation.

LOADED

Fabricante: Interplay
Tipo: Ação/Tiro
Gráficos: 9
Música: 9
Jogabilidade: 9



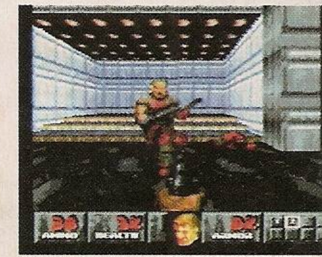


Loaded é perfeitão nos cenários (todos em 3D) e na utilização de efeitos de luz e sombra para dar um clima bem dark ao jogo. Apesar de não variar muito em objetivos (você fica procurando chaves para abrir portas e avançar, matando tudo que encontra pela frente), jogando no modo 2P é uma diversão sem limites.

DOOM

Fabricante: Williams
Tipo: Ação/Tiro
Gráficos: 9
Música: 9
Jogabilidade: 9

PLAYSTATIO



Esta versão do jogo mais popular da PC-lâ incorpora o famigerado Ultimate Doom. É do que qualquer fã pode querer. Esta vers a mais próxima do original, com uma dife ça: o uso de alguns efeitos especiais que o tem como transparência. A versão tam está rapida como um Pentium.

IZZY'S QUEST FOR THE OLYMPIC RINGS

Fabricante: US Gold
Tipo: Plataforma
Gráficos: 7
Música: 7
Jogabilidade: 7



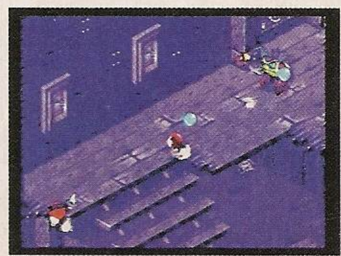


Izzy está empolgado com as olimpíadas e vai a algumas locações famosas para coletar louros da vitória e medalhas de ouro. Vai ser desocupado assim na casa do chapéu. Arrisque por sua própria conta e risco. Os gráficos não são muito bem-feitos, a música não ajuda e a história deixa bastante a desejar.

COOL SPOT GOES TO HOLLYWOOD

Fabricante: Acclaim
Tipo: Ação
Gráficos: 9
Música: 8
Jogabilidade: 8





Cool Spot é o personagem símbolo do refrigerante 7-Up nos EUA, e já tinha sido um jogo de plataforma. Agora, ele volta num game de perspectiva isométrica. Cool Spot vai a Hollywood meter o bedelho em um monte de estúdios com sets de filmes famosos. Apesar do controle difícil, é um bom lançamento.

GEX

Fabricante: Crystal Dynamics
Tipo: Plataforma
Gráficos: 9
Música: 9
Jogabilidade: 9

SATURN



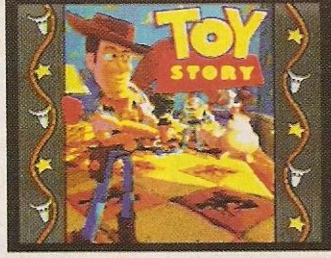
Grande sucesso do 3DO transportado de fo quase idêntica para o Saturn. Gex, uma la tixa tarada por televisão, é sugada para tro do tubo por um vilão. Por incrível que reça, ela continua viva e tem que percorre rios canais para achar artefatos que o leve volta ao mundo real.

TOY STORY

Fabricante: Disney Software
Tipo: Plataforma
Gráficos: 10
Música: 9
Jogabilidade: 9



Depois de arrasar as bilheterias dos cinemas, Toy Story chega em primeira mão para o Mega Drive. Se você achou o filme impressionante, vai achar esta versão até mais. Mesmo sem o poder do Saturn, Toy Story tem gráficos em muitos sentidos até melhores que seu primo mais próximo, o Clockwork Knight do Saturn. Os dois têm personagens e fundos modelados por computador e perspectiva que muda ao andar. Mas Toy Story conta com personagens maiores e coloridos, apesar de não ter tanta movimentação quanto CK. Levando em conta a palheta de cores do Mega, foi quase um milagre o que os programadores fizeram.









AGILE WARRIOR F-111X

Fabricante: Virgin
Tipo: Simulador
Gráficos: 8
Música: 9
Jogabilidade: 7





Agile Warrior é um simulador de aviões de combate sem muito vínculo com a realidade. É difícil não rir quando você chega ao final do mapa da fase e vê uma parede negra delimitando o espaço. Em terra tudo bem, mas em alto-mar fica meio ridículo.

REVOLUTION X

Fabricante: Acclaim
Tipo: Ação/Tiro
Gráficos: 9
Música: 10
Jogabilidade: 8





Revolution X foi uma máquina de arcade de muito sucesso nos EUA, em parte por ser estrelada pela banda popular Aerosmith. Trata-se de um jogo de tiro nos moldes de Terminator 2: Judgement Day, da mesma softhause. Aqui, os Estados Unidos viraram a New Order Nation, sob um regime pra lá de fascista.

ROAD RASH (PLAYSTATION)

Fabricante: Electronic Arts
Tipo: Corrida
Gráficos: 9
Música: 9
Jogabilidade: 9





Road Rash, o melhor jogo para o console 3DO, sai agora em versão PlayStation. O game está igualzinho, só que bem mais rápido do que antes. Como acontece com a versão para 3DO, o melhor do jogo é a música, providenciada por bandas de renome, como Soundgarden, e os clips hilários antes de cada corrida.

CRITICOM

Fabricante: Vic Tokai Inc.
Tipo: Luta
Gráficos: 9
Música: 8
Jogabilidade: 7



Criticom tem uma das melhores apresentações do PlayStation. O estilão do jogo foi muito inspirado em Killer Instinct, só que usando 3D real, como em Tohshinden. O esquema de lutas não traz nada de novo. Mesmo assim, as animações por computador espalhadas pelo jogo já são mais que uma razão para alugá-lo.

HI-OCTANE

Fabricante: Electronic Arts
Tipo: Corrida
Gráficos: 8
Música: 8
Jogabilidade: 7



Hi-Octane é uma adaptação do jogo de computador da empresa Bullfrog, a mesma de Magic Carpet. Como se trata de uma corrida de hovercrafts, demora um tempo para pegar o jeito das curvas. Para o azar dos programadores, este jogo saiu depois de Wipeout, que é no mesmo estilo, só que bem melhor.

VALORA VALLEY GOLF

Fabricante: Vic Tokai Inc.
Tipo: Golfe
Gráficos: 7
Música: 7
Jogabilidade: 7





Muitos se perguntam por que são feitos jogos de golfe para videogames. No Japão e nos States alguém deve jogá-los, mas aqui no Brasil? Mesmo assim, para os curiosos de plantão, Valora Valley Golf acaba de chegar. É, no mínimo, inusitado, pois há a possibilidade de se jogar no Inferno.

MOBILE SUIT GUNDAM

Fabricante: Bandai
Tipo: Ação/Tiro
Gráficos: 9
Música: 9
Jogabilidade: 9





Gundam é uma das séries de animação de maior sucesso no Japão e rende jogos de todos os tipos. Para o Saturn, o jogo ficou com o estilão do Cybernator, do Super NES, com personagens modelados em 3D e digitalizados. Para melhorar, o jogo conta com animações originais tiradas da série.

GODZILA

Fabricante: Sega
Tipo: Estratégia
Gráficos: 8
Música: 9
Jogabilidade: 7



A Sega do Japão classificou o jogo como Real Time Monster Attack Simulation, que é o seguinte: durante as lutas de Godzila e seus colegas monstros de borracha, você comanda um exército para combater os caras e minimizar os danos para o governo. Se desse para ser o monstro e destruir tudo seria mais divertido.

FIST OF THE NORTH STAR

Fabricante: Banpresto
Tipo: Luta
Gráficos: 8
Música: 9
Jogabilidade: 7





Hokutonoken (Fist of the North Star, nos States), é uma série pós-apocalíptica, onde o mundo está dominado por gangues inspiradas em Mad Max. Por falta de armas, o conflito se decide pelo uso de artes marciais, que aqui incluem magias e coisas do tipo. Parece com Yu Yu Hakusho do Super Famicom.

A SAGA DO TERCEIRO STREET

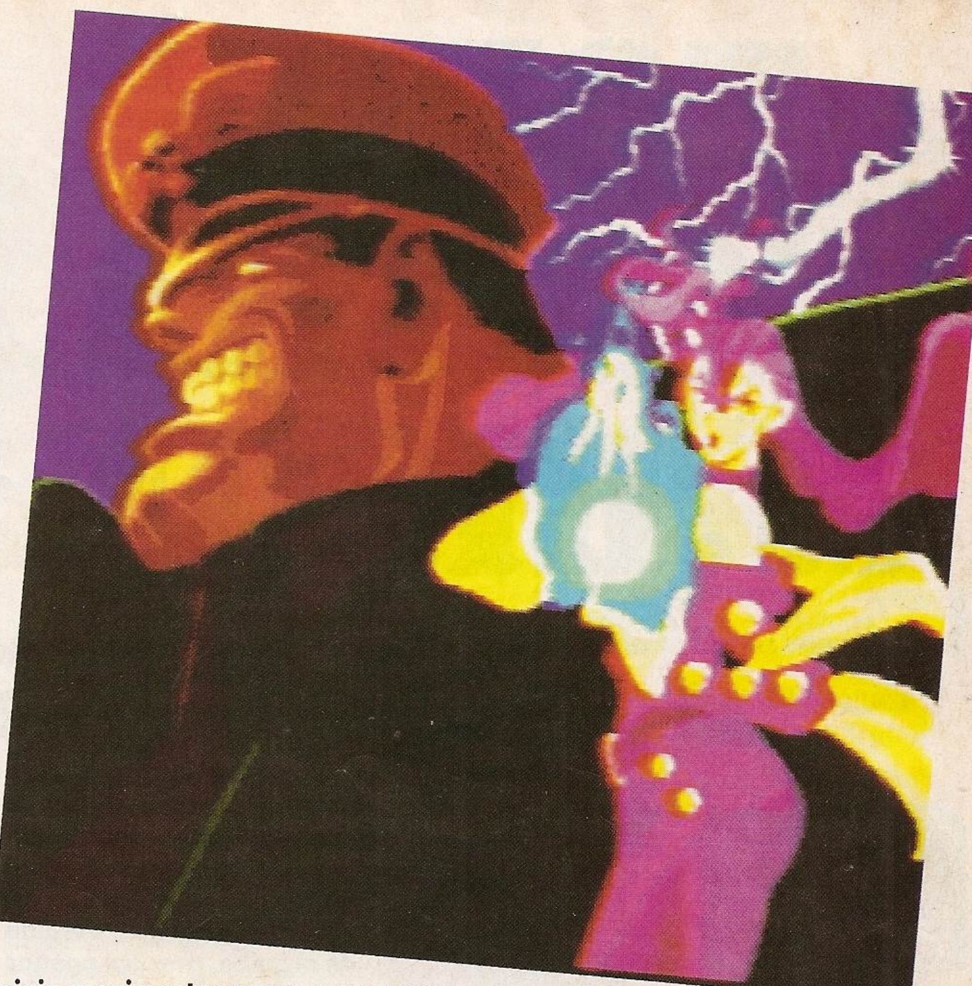


Sucesso consolidado desde o começo da década, a série *Street Fighter* deve chegar à terceira versão este ano

MATEUS ANDRADE E RODRIGO SEGATTI

A euforia começou em 1991 com *Street Fighter II*, mas fo na década passada que sur giram vários jogos de luta, iniciand uma mania que parece não ter fim Antes mesmo de *Street Fighter I*, *Yi Air Kung Fu* da Konami e *Karat Champ* da Taito já ofereciam luta um-a-um e eram bastante populare entre a ainda pequena comunidad de gamemaníacos.

O primeiro *Street Fighter* chego em 1987, destacando-se dos demai por causa de seus gráficos excelente e vozes digitalizadas. Mesmo assim não obteve muito sucesso, talvez po não ter escolha de personagens mui to ampla: contras só eram possívei com Ryu e Ken. Mas o básico estav lá: hadoukens, shoryukens, tatsu maki senpukyakus e lutadores d vários estilos num mesmo campeo nato.



Em 91, animada com o sucesso do jogo *Final Fight* nos Arcades, a Capcom decidiu fabricar a continuação de *Street*, agora com ampla escolha de personagens e jogabilidade mais acessível. *Street Fighter II: The World Warrior* tinha ainda um motivo de orgulho para os brasileiros: um personagem tupiniquim no meio da confusão. Se bem que Blanka, um monstro verde e mal-encarado, não é exatamente uma imagem positiva para o país. Foi o maior sucesso de videogames desde 1980, o ano de *Pacman*.

O número de clones de *Street Fighter II* crescia geometricamente. Ainda assim, o original sempre reinou onipresente. Logo, o primeiro upgrade do jogo foi lançado. Chamado de *Street Fighter II' Dash* no Japão, *Street Fighter II: The Championship Edition* no resto do mundo, o game permitia jogar com os quatro chefes originais e a jogabilidade foi alterada, diferenciando mais Ryu e Ken e tentando equilibrar os lutadores. Essa versão ia ficando mais popular a cada dia enquanto o original se mantinha no topo.

A ERA TURBO

Entretanto, começaram a aparecer máquinas adulteradas de *Street*, tanto no Japão como nos EUA e Brasil. Elas traziam velocidades espantosas e várias possibilidades em termos de magias. Os rumores da época diziam que a Capcom já estava trabalhando numa versão de velocidade regulável para *Street* até antes dos piratas. O fato é que, em 1992, saiu *Street Fighter II Turbo: Hyper Fighting*, que chegou em pouquíssimos fliperamas brasileiros. A partir daí, os gamemaníacos começaram a duvidar que veriam o número três ao lado do nome *Street Fighter* antes de morrer. O mais perto de uma continuação foi o upgrade *Super Street Fighter*, que trazia mudanças dramáticas tanto nos gráficos como na jogabilidade, além de trazer quatro novos personagens para a tchurma de *Street*. Só não obteve sucesso maior porque a maioria dos americanos e japoneses achou o jogo muito lento.

Foi a deixa para mais uma versão, a *Super Street Fighter II Turbo*, que trouxe a barra para golpes especiais, movimentos novos para a cambada inteira e, ora vejam, um personagem secreto. O poderoso e anti-social Akuma, o demônio das artes marciais. Todo mundo já estava considerando esta a versão definitiva de *Street II*, agora só esperando a Capcom avançar um número no seu jogo mais popular. Foi quando o filme *Street Fighter* estrelado por Jean-Claude Van Damme e Raul Julia chegou às telas do mundo inteiro simultaneamente com o arcade *Street Fighter: The Movie*, com os atores na pele dos lutadores. Agora já não tinha mais desculpa: cadê o três? Só para contrariar todo mundo, em vez de fazer a operação matemática "+1", a Capcom fez "-2". A mesma equipe que fez *Darkstalkers* e *X-Men* nos trouxe *Street Fighter Zero*. Apesar do zero, o jogo se situa entre os *Street I* e *II*, trazendo de volta velhos conhecidos e algumas caras novas. Totalmente refeito nos gráficos, *Street Zero* adota características de outros jogos da Capcom para dar ao jogador um dos melhores jogos de 1995. Como já virou hábito da Capcom, *Street Fighter Zero Turbo* (nome ainda não-oficial) estará chegando.

Finalmente, chegamos ao três (assim esperamos!). Por enquanto, há muitos rumores em relação a esta continuação. Alguns falam de um acordo com a Nintendo para usar a tecnologia do Ultra 64 no desenvolvimento de um jogo 3D como *Virtua Fighter 2*, a atual mania dos japoneses. Isso daria um contrato de exclusividade de seis meses para o console da Nintendo. Outros dizem que a própria Capcom está desenvolvendo uma placa com grandes capacidades 3D para o jogo. Há também rumores de um sistema parecido com o da Namco, que usa uma placa compatível com o PlayStation para jogos como *Tekken 1* e *2* e *Soul Edge*. A Capcom entrou no clube lançando *Toshinden 2*, da Takara, nos Arcades. Se ela usará o mesmo sistema para o *Street Fighter 3*, não se sabe. O que se sabe é que a Capcom vai fazer de tudo para que este jogo mereça seu nome (e o número depois do nome). No mínimo, 1996 será lembrado como o ano de *Street Fighter 3*. Depois de cinco anos de espera, já está muito bom.

TODOS CONTRA M.BISON

O vilão é o grande perseguido de uma história pouco criativa mas cativante

A história de *Street Fighter* pode não parecer muito criativa. Afinal, o que há de novo em um torneio de luta em que o personagem principal, despido de orgulho, procura apenas testar os conhecimentos de arte marcial e onde o vilão quer dominar o mundo? Nada. O forte de *Street Fighter* não é a sua história, mas a diversão que proporciona. Se bem que em *Street Fighter Zero*, a Capcom deu uma melhorada no roteiro. Mas vamos ficar sabendo o que aconteceu com a rapaziada.

Em *Street Fighter 1* acontece o primeiro campeonato mundial no qual o jovem Ryu participa. Ken, rival e melhor amigo de Ryu, também teve uma aparição no torneio, cujos campeões eram os tailandeses Sagat e Adon. Depois de viajar pelo mun enfrentando oponentes na Inglate ra, China, EUA e Japão, Ryu derro Adon na semifinal e luta com Sag na grande final. Depois de uma lu dramática, quando parecia estar pe dendo, Ryu desfere um Shoryuk no peito de Sagat, deixando a mar que o acompanha e o lembra da de rota humilhante para toda a vid Ryu é o novo campeão mundial.

Street Fighter Zero é a revanch de Sagat (ele vai pelo menos tent e o início do domínio de M. Bison campeonato mundial. Ainda há alg mas tentativas frustradas de acab com a influência do Bison, mas, tod sabem, o destino estava marcado.

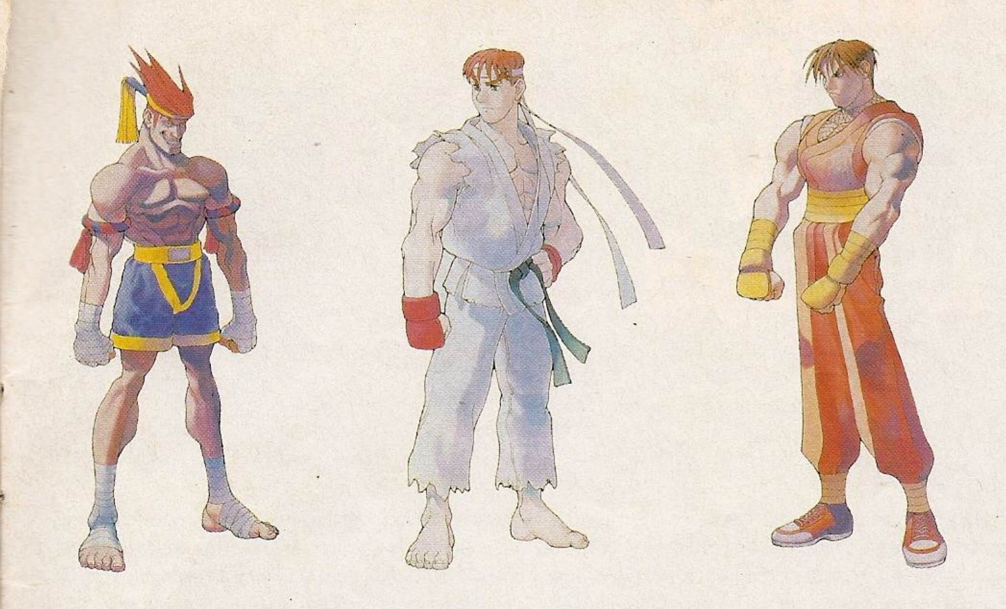
Em *Street Fighter 2*, o campeon to foi deturpado pelo tal de M. Biso comandante de uma tal Shadalo que patrocina o campeonato com fachada para seus escusos negóci com drogas e entorpecentes.

Curiosidade: no Japão, o famig rado senhor de Shadaloo não se ch ma M. Bison, mas sim Vega. E o luta dor espanhol Vega, lá na terra do S nascente, atende pelo nome de Ba rog. Toda esta confusão de nome aconteceu porque os norte-americ nos não queriam encrenca com a fe Mike Tyson, já que o lutador de box Balrog, no Japão, é M. Bison. É um bagunça só. Os lutadores abaixo co respondem aos personagens com são conhecidos nos EUA e, por tab la, também no Brasil.









RYU

O japonês praticante do Karatê Shotokan é o grande campeão do *Street Fighter*: derrotou Sagat algumas vezes e luta não por orgulho ou glória, mas para se testar. É considerado o herói da história e o único com presença garantida em qualquer jogo com o nome *Street Fighter* no começo.

FEI LONG

O jovem astro de filmes de artes marciais está no campeonato para se colocar à prova e ao mesmo tempo homenagear o "mestre" e seu filho, mortos em acidentes de filmagem. Qualquer alusão a Bruce Lee e seu filho não é mera coincidência. Aparece no *Super Street Fighter 2* e no *SSF2 Turbo*.

E.HONDA

O lutador de sumô Honda quer mostrar que o seu estilo de luta é superior aos outros. Assim, ele vai provar na prática o que ensina em sala de aula aos seus alunos. Depois, vai se fartar de comer para recuperar o peso perdido. Aparece do *Street Fighter 2* em diante.

BLANKA

O brasileiro da turma foi parar na Amazônia depois de um desastre de avião e sofreu mutações ao ser atingido por raios numa tempestade. Ficou com uma aparência mais que bestial e capaz de dar choques verdadeiramente traumatizantes em seus oponentes. Aparece do *Street Fighter 2* em diante.

KEN

Filho de pai americano e mãe japonesa, razão pela qual pratica o Karatê Shotokan, Ken é o maior rival do Ryu. Mas ele não é tão compenetrado em seu treino, pois sempre arranja um tempo para sair com sua noiva Eliza. Tempo aliás é o que não falta, já que nunca teve que trabalhar, pois papai é um dos maiores milionários da América. Como Ryu, encontra-se em todos os *Streets*.

DHALSIM

O mestre do relaxamento Yoga tem poderes sobrenaturais, como o de estender seus membros a uma certa distância e soltar fogo pela boca. O indiano está nessa para levar o troféu para casa e ter o que contar aos netos. Aparece do *Street Fighter 2* em diante.

ZANGIEF

O praticante de luta-livre russa costuma brigar com os ursos em seu país, já que não acha lutadores fortes o bastante. Ele entrou no campeonato pela honra da Rússia e para mostrar sua superioridade sobre os oponentes mais fracos. Aparece do *Street Fighter 2* em diante.

CHARLIE

Charlie fazia parte do exército norte-americano e teve um treinamento pesado como boina verde. O seu azar foi cruzar com ninguém menos que M. Bison. Na tentativa de capturá-lo, acaba morrendo tragicamente. Está apenas no *Street Fighter Zero*.

→





TODOS CONTRA M.BISON







DEEJAY

Deejay é um cantor de reggae que delira com a idéia de se tornar lutador de Kickboxe. Já que, mesmo apanhando, o jamaicano não pára de rir, não deve fazer muita diferença se ele ganha ou perde. Aparece no *Super Street Fighter 2* e no *SSF2 Turbo*.

BALROG

Balrog é um lutador profissional de boxe que, por ser violento demais, foi expulso de todas as ligas. Sem dinheiro, o boxer acabou sendo contratado por M. Bison que, apesar de mau, dá emprego para um monte de gente. Aparece do *Street Fighter 2* em diante.

GUY

Guy é um ninja conhecido de Cody e Mike Haggar, de *Final Fight*, onde lutaram contra Mad Gear e Sodom. Ele dá o ar de sua graça para testar suas habilidades e impedir o que quer que seja que Sodom esteja planejando. Aparece em *Street Fighter Zero*.

CHUN LI

Esta moradora de Hong Kong é uma exímia lutadora de Kung Fu, tendo sido treinada pelo pai, um policial da cidade. Mas ele vai investigar a Shadaloo e se dá mal. Injuriada, Chun Li entra na Interpol para acabar com a Shadaloo e com o homem que matou seu pai: M. Bison. Aparece do *Street Fighter 2* em diante, inclusive no *Street Fighter Zero*.

M. BISON

Finalmente, chegamos ao causador do mal no mundo. Ele é o mais perseguido dos chefes de videogame. Não é à toa, já que ele matou o pai ou a mãe de quase todo mundo no jogo. Ele só quer levar o seu negócio na clandestinidade, mas ninguém deixa. Assim ele é obrigado a lutar nesses campeonatos. Aparece do *Street Fighter 2* em diante e também no *Street Fighter Zero*.

ROSE

Rose é uma guerreira espiritual e sua missão é acabar com M. Bison(novidade!). Apesar de gastar toda sua força vital para esse fim, ela não teve sucesso e Bison continua andando livremente pelas ruas. Aparece em *Street Fighter Zero*.

VEGA

O galã espanhol é, além de toureiro, um ninja, o que é uma mão na roda quando se participa desses campeonatos. É um dos contratados de M. Bison. Aparece do *Street fighter 2* em diante.

AKUMA

O demônio misterioso das artes marciais é, bem, um mistério. Ele aparece quando e onde quer e mete medo até no malandro do M. Bison. No Japão, Akuma é conhecido como Gouki. Aparece em *Super Street Fighter 2 Turbo*, *Street Fighter Zero* e *X-Men*.

GUILE

Coronel do exército norte-americano, Guile era o m lhor amigo de Charlie e não aceitou muito bem s morte. Obcecado pela vingança, abandona a famíl para ir atrás do malfeitor M. Bison. Quando encontr lo, espera fazê-lo pagar por Charlie e todas as outr mortes que é responsável. Aparece do *Street Fighte* em diante.

SAGAT

Sagat não consegue admitir ter perdido para o jove Ryu. Ele teria pensado que tudo não passava de u sonho, não fosse aquela senhora cicatriz no peito pa levá-lo de volta à realidade. M. Bison aproveitou es ódio e o contratou para sua organização. Aparece e todos os *Street*.

SODOM

O ex-tenente da Mad Gear quer ganhar (ilicitament muito dinheiro para reerguer a organização. É claro q o Guy não vai deixar, mas ele tinha que tentar. Apare em *Street Fighter Zero*.

T. HAWK

O índio nativo norte-americano T. Hawk é o últim sobrevivente da sua tribo, arrasada pela Shadaloo mando de M. Bison. Já que T. Hawk acredita que car pálida bom é cara-pálida morto, ele segue atrás "Senhor das Drogas". Aparece no *Super Street Figh 2* e no *SSF2 Turbo*.

CAMMY

Cammy é uma amnésica que se tornou agente serviço secreto britânico. Procurando pistas sobre s passado, descobre ligações com o famigerado M. Biso Mas ela se recusa a acreditar que teve qualquer c nexão amorosa com o vilão, como ele afirma. Apare no *Super Street Fighter 2* e no *SSF2 Turbo*.

DAN

O pai de Dan, Go Hibiki, lutou com Sagat e até arra cou um olho do adversário, mas acabou perdendo a lu e a vida para o tailandês. Pelo menos a coisa dele é c o Sagat e não com M. Bison, senão ele ia ter q encarar uma baita fila! Aparece em *Street Fighter Zer*

ADON

Adon é um dos melhores kickboxers da Tailândia, m nunca se conformou de ter perdido para Sagat. Assi ele está sempre procurando uma oportunidade pa derrotá-lo e, se possível, matá-lo. Aparece no *Stre Fighter I* e no *Street Fighter Zero*.

BIRDIE

Birdie é um ex-guarda-costas que participou primeiro campeonato. Ele tentou de novo para ganh mais dinheiro e mais respeito dos colegas. Aparece *Street Fighter I* e no *Street Fighter Zero*.


O GAME
QUE
VOCÊ
ESPERAVA
MARVEL COMICS™
MARVEL
SUPER HEROES™
THAT MAY BE TRUE.
FACE MY TRUE FORM-- DIE!!
CAPCOM®
COIN-OP, INC.
CAPCOM COIN-OP, INC.,
3311 N. KENNICOTT AVE., ARLINGTON HEIGHTS, IL. 60004. 708-797-6100.
TM & © 1995 MARVEL CHARACTERS, INC. ALL RIGHTS RESERVED.

STREET A DAR COM PAU



Da primeira versão para o PC-Engine até à perfeição dos sistemas de 32 bits, muita água rolou nos consoles domésticos







Street Fighter: The Movie, Super Street Fighter 2, Street Fighter Zero: muitas versões entre o segundo e o terceiro *Street*

As primeiras versões de *Street Fighter* para consoles domésticos foram para o PC-Engine (TurboGrafx 16) e para computadores PC. Já o hit *Street Fighter II* foi exclusividade do Super NES, impulsionando bastante suas vendas na época, devido à qualidade da adaptação (primeiro cartucho de videogame com 16 Megabits). Mais tarde saiu uma versão de *SFII* para o PC e acabou de chegar a do GameBoy.

Street Fighter II: Championship Edition é exclusividade do PC-Engine: foi o primeiro jogo em cartão com 20 Mb. Esta é uma das versões mais divertidas do *Street*, e também a mais impressionante: o PC-Engine é um videogame de 8 bits, mas seus gráficos estão melhores que os do Mega Drive.

Na mesma época, saíram *SFII Turbo: Hyper Fighting* para Super NES e *SFII: Special Champion Edition* para Mega Drive, ambos rompendo barreiras dos 20 e 24 Mb, respectivamente. O *Hyper Fighting* foi talvez a versão mais popular até agora. Já o *Super Street Fighter II*, para Super NES e Mega Drive, ambos com 32 Mb, não



Street Zero foi o último lançamento da série. Situado entre o primeiro e o segundo episódio, traz os personagens mais jovens



A maioria dos consoles recebeu uma versão do game. Mesmo os portáteis tiveram uma boa adaptação

foi o sucesso esperado pela Capcom apesar de puxar os limites dos consoles e ser uma ótima adaptação.

A maior surpresa foi a versão para o 3DO do *Super Street Fighter Turbo*, quase idêntica ao arcade. Essa é a única versão para videogames de *SSF2 Turbo*, sem contar a recente versão para o PC. A próxima adaptação não seria mais possível nos consoles de 16 bits, segundo a Capcom: *Street Fighter: The Movie* seria realizado apenas para o Saturn e PlayStation. Com ares de filminho interativo e técnica de combate mais parecida com *SSF2 Turbo* do que com a máquina de fliperama, *The Movie* trazia um personagem, Blanka, a mais do que a máquina. Foi também uma boa oportunidade para os programadores da empresa se acostumarem com as novas plataformas. Essa experiência é facilmente notada nas versões para Saturn e PlayStation de Street Fighter *Zero*, idênticas ao fliperama. A do PlayStation foi uma das adaptações mais rápidas da história: apenas seis meses depois da máquina. É *Street* para todos os gostos e bolsos.

TODOS OS GOLPES

STREET FIGHTER 2 (GAME BOY)

GOLPES

RYU
Hadouken: ↓ ↘ → + Soco
Tatsumaki Senpukyaku: ↓ ↙ ← + Chute
(pode ser feito no ar)
Shoryuken: → ↓ ↘ + Soco
Stun Hadouken: ← ↙ ↓ ↘ → + Soco

KEN
Hadouken: ↓ ↘ → + Soco
Tatsumaki Senpukyaku: ↓ ↙ ← + Chute
(pode ser feito no ar)
Shoryuken: → ↓ ↘ + Soco

GUILE
Sonic Boom: ←2 s.→+Soco
Flash Kick: ↓2 s.↑+Chute

CHUN-LI
Lightning Kick: Chute rapidamente
Spinning Bird Kick: ↓2 s.↑+Chute
KIkouken: ←2 s.→+Soco

BLANKA
Cannon Ball:←2 s.→+Soco
Eletricity: Soco rapidamente
Vertical Cannon Ball: ↓2 s.↑+Chute
Back Step Rolling: ←2 s.→+Chute

ZANGIEF
Double Lariat: Aperte e segure Soco e Chute
Quick Lariat: Soco e Chute
Pile Driver: 360 +Soco

BALROG
Turn Punch: Segure Soco ou Chute por 2 s. e solte
Dash Upper: ←2 s.→+Chute
Dash Straight: ←2 s.→+Soco
Shoulder Butt: ↓2 s. ↑+Soco

SAGAT
Tiger: ↓ ↘ →+ Soco ou Chute
Tiger Uppercut: →↓BF+Soco
Tiger Knee: ↓→↗+Chute

M.BISON
Psycho Crusher: ←2 s.→+Soco
Scisssor Kick: ←2 s.→+Chute
Head Press: ↓2 s.↑+Chute

STREET FIGHTER 2 (SNES)

Para poder escolher personagens iguais nesta versão, digite na hora que aparece o logotipo da Capcom:
↓ R↑LYBXA

RYU VS RYU DA MESMA COR
Comece o jogo no controle 2. Coloque o cursor no Ken e deixe o computador escolher. Então, dê Start no controle 1 e deixe o computador escolher Ryu. Sente e espere a luta empatar 4 Rounds. Pegue o continue no controle 1 e... *voilá*.

JOGUE SEM A BARRA DE ENERGIA
Para deixar a tela sem as barras de energia, entre e saia do Options 27 vezes. Após isso, é só jogar.

STREET FIGHTER 2 (ARCADE E SNES)

GOLPES

RYU
Hadouken: ↓ ↘→+Soco
Tatsumaki Senpukyaku: ↓↙←+Chute
Shoryuken: →↓ ↘+Soco

KEN
Hadouken: ↓ ↘→+Soco
Tatsumaki Senpukyaku: ↓↙←+Chute
Shoryuken: →↓ ↘+Soco

GUILE
Sonic Boom: ←2 s.→+Soco
Flash Kick: ↓2 s.↑+Chute
Back Drop: Chute Forte durante o salto
com o adversário
Air Throw: Soco Médio durante o salto com o adversário

CHUN-LI
Lightning Kick: Chute rapidamente
Spinning Bird Kick: ↓2 s.↑+ Chute
Head Stomp: ↓+ Chute durante o salto
Air Throw: Soco Médio ou Forte durante salto
com o adversário

BLANKA
Cannon Ball: ← 2 s.→ + Soco
Eletricity: Soco rapidamente

DHALSIM
Yoga Fire: ↓ ↘ → + Soco
Yoga Flame: ← ↙ ↓ ↘ → + Soco
Spin Drop: No ponto mais alto do salto,
aperte Soco ou Chute

ZANGIEF
Double Lariat: Os 3 socos juntos
Pile Driver: 360 +Soco

E. HONDA
Sumo Torpedo: ← 2 s.→ + Soco
One Hundred Slap: Soco rapidamente

STREET FIGHTER 2 TURBO (SNES)

MAIS VELOCIDADE
Quando a palavra Turbo estiver passando pela tela, digite
↓R↑LYBXA

STREET FIGHTER 2 TURBO (ARCADE, MEGA E SNES)

GOLPES

RYU
Hadouken: ↓ ↘→+Soco
Tatsumaki Senpukyaku: ↙←+Chute (pode ser feito no ar)
Shoryuken: →↓ ↘+Soco

KEN
Hadouken: ↓ ↘→+Soco
Tatsumaki Senpukyaku: ↓↙←+Chute
(pode ser feito no ar)
Shoryuken: →↓ ↘+Soco

GUILE
Sonic Boom: ←2 s.→+Soco
Flash Kick: ↓2 s.↑+Chute
Back Drop: Chute Forte durante salto com o adversário
Air Throw: Soco Médio durante salto com o advesário

CHUN-LI
Lightning Kick: Chute rapidamente
Spinning Bird Kick: ↓2 s.↑+Chute
Head Stomp: ↓+Chute durante o salto
Air Throw: Soco Médio durante salto com o adversário

BLANKA
Cannon Ball:←2 s.→+Soco
Eletricity: Soco rapidamente
Vertical Cannon Ball: ↓2 s.↑+Chute

DHALSIM
Yoga Fire: ↓ ↘→+Soco
Yoga Flame: ←↙↓ ↘→+Soco
Spin Drop: No ponto mais alto do salto,
aperte Soco ou Chute
Teleport: ↓ ↘→+ 3 socos ou Chutes
Teleport: ↓↙←+ 3 socos ou Socos

ZANGIEF
Double Lariat: Os 3 Socos juntos
(pode andar durante o golpe)
Pile Driver: 360 +Soco

E. HONDA
Sumo Torpedo: ←2 s.→+Soco
One Hundred Slap: Soco rapidamente
Butt Slam: ↓2 s.↑+Chute

BALROG
Turn Punch: Segure os 3 Socos por um tempo e solte
Dash Upper: ←2 s.→+Chute
Dash Straight: ←2 s.→+Soco

VEGA
Flying Slash: ↓2 s.↑+Chute
Flying Throw: ↓2 s.↑+Chute e ←+
Soco próximo ao advesário
Rolling Attack: ←2 s.→+Soco
Rolling Dodge: 3 Socos

SAGAT
Tiger: ↓ ↘ →+ Soco ou Chute
Tiger Uppercut: →↓BF+Soco
Tiger Knee: BT2 s.CF+Chute

M.BISON
Psycho Crusher: ←2 s.→+Soco
Scissor Kick: ←2 s.→+Chute
Head Press: ↓2 s.↑+Chute

SUPER STREET FIGHTER 2 (ARCADE, MEGA E SNES)

GOLPES

FEI LONG
Rekka Ken: ↓ ↘ →+Soco
Dragon Kick: ←↓↙+Chute

DEE JAY
Double Dread Kick: ←3 s.→+Chute
Hyper Fist: ↓3 s.↑+Soco
Max Out: ←3 s.→+Soco

T. HAWK
Storm Hammer: 360 no sentido anti-horário+Soco
The Hawk: 3 Socos durante o salto
Thunder Strike: →↓BF+ Soco

CAMMY
Spiral Kick:→ ↓ ↘+Chute
Cannon Drill: ↓ ↘ →+Chute
Spinning Knuckle: ← ↙ ↓ ↘ →+Soco

TODOS OS GOLPES

RYU

Fire Hadouken: ← ↙ ↓ ↘ →+Soco
Hadouken: ↓ ↘ →+Soco
Tatsumaki Senpukyaku: ↓ ↙ ←+Chute
(pode ser feito no ar)
Shoryuken: → ↓ ↘+Soco

KEN

Hadouken: ↓ ↘ →+Soco
Tatsumaki Senpukyaku: ↓ ↙ ←+Chute
(pode ser feito no ar)
Shoryuken: → ↓ ↘+Soco

GUILE

Sonic Boom: ←2 s.→+Soco
Flash Kick: ↓2 s. ↑+Chute
Back Drop: Chute Forte durante salto com o adversário
Air Throw: Soco Médio durante salto com o advesário

CHUN-LI

Lightning Kick: Chute rapidamente
Spinning Bird Kick: ↓2 s. ↑+Chute
Head Stomp: ↓+Chute durante o salto
Air Throw: Soco Médio durante salto com o adversário
KIkouken: ←2 s.→+Soco

BLANKA

Cannon Ball: ←2 s.→+Soco
Eletricity: Soco rapidamente
Vertical Cannon Ball: ↓2 s. ↑+Chute
Back Step Rolling: ←2 s.→+Soco

DHALSIM

Yoga Fire: ↓ ↘ →+Soco
Yoga Flame: ← ↙ ↓ ↘ →+Soco
Spin Drop: No ponto mais alto do salto,
aperte Soco ou Chute
Teleport: ↓ ↘ →+ 3 Socos ou Chutes
Teleport: ↓ ↙ ←+ 3 Socos ou Chutes

ZANGIEF

Tornado: Os 3 Socos juntos
(pode andar durante o golpe)
Pile Driver: 360 +Soco
Siberian Suplex: 360 + Chute (perto)
Siberian Bear Crusher: 360+Chute (longe)

E. HONDA

Sumo Torpedo: ←2 s.→+Soco
One Hundred Slap: Soco rapidamente
Butt Slam: ↓2 s. ↑+Chute

BALROG

Turn Punch: Segure os 3 Socos por um tempo e solte
Dash Upper: ←2 s.→+Chute
Dash Straight: ←2 s.→+Soco
Shoulder Butt: ↓2 s. ↑+Soco

VEGA

Flying Slash: ↓2 s. ↑+Chute
Flying Throw: ↓2 s. ↑+Chute e ←+Soco próximo ao adversário
Rolling Attack: ←2 s.→+Soco
Rolling Dodge: 3 Socos
Claw Thrust: ↓2 s. ↑+Soco

SAGAT

Tiger: ↓ ↘ →+ Soco
Tiger Uppercut: → ↓BF+Soco
Tiger Knee: BT2 s.CF+Chute

M.BISON

Psycho Crusher: ←2 s.→+Soco
Scissor Kick: ←2 s.→+Chute
Head Stomper: ↓2 s. ↑+Chute

SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO (ARCADE, MEGA E SNES)

GOLPES

FEI LONG

Rekka Ken: ↓ ↘ →+Soco
Dragon Kick: ← ↓ ↙+Chute
Aerial Kick: ↓ ↘ → ↗+Chute
Super: ↓ ↘ → ↓ ↘BF+Soco

DEE JAY

Double Dread Kick: ←3 s.→+Chute
Hyper Fist: ↓3 s. ↑+Soco
Max Out: ←3 s.→+Soco
Super: ←2s→ ← →+ Chute

T. HAWK

Storm Hammer: 360 no sentido anti-horário+ Soco
The Hawk: 3 Socos durante o salto
Thunder Strike: → ↓BF+Soco
Super: 2 360's + Soco

CAMMY

Spiral Kick: →, ↓, ↘+Chute
Cannon Drill: ↓, ↘, →+Chute
Spinning Knuckle: ←, ↙, ↓, ↘, →+Soco
Super: → ↓ ↘ → ↓ ↘+Chute

RYU

Low Punch: →+Soco Médio
Fire Hadouken: ← ↙ ↓ ↘ →+Soco
Hadouken: ↓ ↘ →+Soco
Tatsumaki Senpukyaku: ↓ ↙ ←+Chute
(pode ser feito no ar)
Shoryuken: → ↓ ↘+Soco
Super: ↓ ↘ → ↓ ↘ →+Soco

KEN

Round Kick: →+Chute Médio
Hadouken: ↓ ↘ →+Soco
Tatsumaki Senpukyaku: ↓ ↙ ←+Chute
(pode ser feito no ar)
Shoryuken: → ↓ ↘+Soco
Super: → ↓ ↘ → ↓ ↘+Soco

GUILE

Sonic Boom: ←2 s.→+Soco
Flash Kick: ↓2 s. ↑+Chute
Back Drop: Chute Forte durante salto com o adversário
Air Throw: Soco Médio durante salto com o adversário
Super: ↙2 s. ↘ ↙ ↗+Chute

CHUN-LI

Lightning Kick: Chute rapidamente
Spinning Bird Kick: ←2 s.→+Chute
Chopper KIck: ↓2 s. ↑+Chute
Head Stomp: ↓+Chute durante o salto
Air Throw: Soco Médio durante salto com o adversário
KIkouken: ←2 s.→+Soco
Super: ←2 s.→ ← →+Chute

BLANKA

Cannon Ball: ←2 s.→+Soco
Eletricity: Soco rapidamente
Vertical Cannon Ball: ↓2 s. ↑+Chute
Back Step Rolling: ←2 s.→+Soco
Super: ←2 s.→ ← →+Soco

DHALSIM

Yoga Fire: ↓ ↘ →+Soco
Yoga Flame: ← ↙ ↓ ↘ →+Soco
Spin Drop: No ponto mais alto do salto,
aperte Soco ou Chute
Teleport: ↓ ↘ →+ 3 Socos ou Chutes
Teleport: ↓ ↙ ←+ 3 Socos ou Chutes
Super: ← ↙ ↓ ↘ → ← ↙ ↓ ↘ →+Soco

ZANGIEF

Tornado: Os 3 socos juntos (pode andar durante o golpe)
Pile Driver: 360 +Soco
Siberian Suplex: 360 + Chute (perto)
Siberian Bear Crusher: 360+Chute (longe)
Super: 2 360's +Soco

E. HONDA

Sumo Torpedo: ←2 s.→+Soco
One Hundred Slap: Soco rapidamente
Butt Slam: ↓2 s. ↑+Chute
Super: ←2 s.+→ →+Soco

BALROG

Turn Punch: Segure os 3 socos por um tempo e solte
Dash Upper: ←2 s.→+Chute
Dash Straight: ←2 s.→+Soco
Shoulder Butt: ↓2 s. ↑+Soco
Super: ←2 s.→ ← →+Soco

VEGA

Flying Slash: ↓2 s. ↑+Chute
Flying Throw: ↓2 s. ↑+Chute e ←+
Soco próximo ao adversário
Rolling Attack: ←2 s.→+Soco
Rolling Dodge: 3 socos
Claw Thrust: ↓2 s. ↑+Soco
Super: ↙2 s. ↘ ↙ ↗+Chute

SAGAT

Tiger: ↓ ↘ →+ Soco
Tiger Uppercut: → ↓BF+Soco
Tiger Knee: BT2 s.CF+Chute
Super: → ↓ ↘ → ↓ ↘+soco

M.BISON

Psycho Crusher: ←2 s.→+Soco
Scisssor Kick: ←2 s.→+Chute
Head Stomper: ↓2 s. ↑+Chute
Flying Psycho Fist: ↓2 s. ↑+Soco
Super: ←2 s.→ ← →+Chute

STREET FIGHTER MOVIE (ARCADE)

GOLPES

COLONEL GUILE

Sonic Boom: c ← → + Soco
Summersault Kick: c ↓ ↑ + Chute
* Double Somersault: c ↙ ↘ ↑

CAMMY

Power Punch: Soco Forte 2 s.
Spiral Arrow: ↓ ↘ → + Chute
Canon Spike: → ↓ ↘ + Chute
Flying Combination: ↙ ↓ ↘ ↗ + Soco
* Spin Drive Smasher: ↓ ↘ → ↓ ↘ →+ Chute

CAPTAIN SAWADA

Psycho Arm: → ↓ ↘+ Soco
Flying Kick: → ↘ ↓ ↙ ← + Chute
Flash Kick: ↓2 s. ↑+ Chute
* Kamikase Attack: ↓ ↙ ← ↓ ↙ ←+ Chute

TODOS OS GOLPES

CHUN - LI ZANG
Spinnibg Burst Kick: c ← → + Chute
Kikuken: 2 s. ← → + Soco
Lightninig Kick: Chute rapidamente
Slash Kick: 2 s. ↓ ↑ + Chute
* Senretsu Kyaku: 2 s. ← → ← → + Chute

E. HONDA
Super Zutsuki: c ← → + Soco
Super Hyakukan Otoshi: c ↓ ↑ + Chute
One Hundred Slap: Soco rapidamente
Ooichonague (perto): → ↘ ↓ ↙ ← + Soco
* Super Killer Head Ram: c ← → ← → + Soco

BALROG
Dash Street: c ← → + Soco
Head Upper: c ↓ ↑ + Soco
Dash Upper: c ← → + Chute
Turn Punch: Soco Forte 2 s.
* Jackhammer Upper Cut: 2 s. ← → ← → + Soco

RYU HOSHI
Shoryuken: → ↓ ↘ + Soco
Hadouken: ↓ ↘ → + Soco
Fire Hadouken: ← ↙ ↓ ↘ → + Soco
Tatsumaki Sempukyaku: ↓ ↙ ← + Chute
* Shinku Raduken: ↓ ↘ → ↓ ↘ → + Soco

KEN MASTERS
Tatsumaki Sempukyaku: ↓ ↙ ← + Chute
Shoryuken: → ↓ ↘ + Soco
Hadouken: ↓ ↘ → + Soco
* Violent Shoryuken: ↓ ↘ → ↓ ↘ +Soco

VEGA
Rolling Cristal Crash: 2 s. ← → + Soco
Sky Attack: 2 s. ↓ ↑ + Soco
Flying Barcellona Attack: 2 s. ↓ ↑ + Chute + Soco
* Rolling Izna Drop: 2 s. ← → ← →+Chute

ZANGIEF
Flying Power Bow: 360° no direcional + Chute
Atomic Suppler (perto):
360° no direcional + Chute
Double Lariat: 3 Socos ou Chutes
Pilão: 360° no direcional + Soco
Fire Hand: → ↘ ↓ + Soco
* Final Atomic Buster: dois 360° + Soco

VIKTOR SAGAT
Tiger Knee Crash: ↓ ↘ → ↗ + Chute
Tiger Upper Cut: → ↓ ↘ + Soco
Tiger Shot: ↓ ↘ → + Soco
Ground Tiger Shot: ↓ ↘ → + Chute
* Tiger Genocide: ↓ ↘ → ↓ ↘ →+ Soco

GENERAL BISON
Double Knee Press: 2 s. ← → + Chute
Head Press: 2 s. ↓ ↑ + Chute
Psycho Crash Attack: 2 s. ← → + Soco
Head Press: c ↓ ↑ + Chute
* Knee Press Nightmare: 2 s. ← → ← → + Chute

AKUMA
Hadouken: ↓ ↘ →+ Soco
Fire Hadouken: ← ↙ ↓ ↘ → + Soco
Shoryuken: → ↓ ↘+Soco
Tatsumaki Senpukyakyu: ↓ ↙ ←+ Chute
Special Hadouken: ↓ ↘ → ↓ ↘ → + Soco

BLADE
Knife Attack: ← → ← →+ Soco
Sharp Knife: ↓ ↓+Chute
Air Knife: ↓ ↘ →+Soco durante o salto
Eletricity: 2 s. Soco Médio
Special: 2 s.← → ← →+ Soco

STREET FIGHTER: THE MOVIE (PLAYSTATION)

JOGUE COM AKUMA
Na tela para selecionar o seu lutador faça ↑ R1 ↓ L2 → L1 ← R2 bem rápido. Escolha Guile e jogue com Akuma.

STREET FIGHTER MOVIE (SATURN PLAYSTATION)

SUPER COMBO
Golpe especial do lutador que só pode ser acionado quando a segunda barra de energia estiver cheia. Os golpes especiais estão marcados com "*" na tabela de golpes.

REVERSAL ATTACK
É quando você ataca o oponente com um contra-golpe, ganhando assim pontos extras.

THROW DEFENSE
Para cair de pé depois de um agarrão, basta colocar o direcional para → ou ← + soco ou Chute no momento em que seu personagem for arremessado.

GOLPES

COLONEL GUILE
Sonic Boom: c ← → + Soco
Summersault Kick: c ↓ ↑ + Chute
* Double Somersault: c ↙ ↘ ↙ ↗

CAMMY
Spiral Arrow: ↓ ↘ → + Chute
Canon Spike: → ↓ ↘ + Chute
Axel Spin Knuckle: : ← ↙ → + Soco
Flying Combination: ↙ ↓ ↘ ↗ + Soco
* Spin Drive Smasher: ↓ ↘ → ↓ ↘ + Chute

CAPTAIN SAWADA
Hyakusatsu Izuna Guiri: ↓ → ↓ → + Soco
Gokusatsu Jibaku Jin: → ↘ ↓ ↙ ← + Soco
Sawada Special '95: ↓ ↘ → + Chute
* Kamikase Attack: ↓ ↘ → ↓ ↘ → + Soco

CHUN - LI ZANG
Spinnibg Burst Kick: c ← → + Chute
Kikuken: c ← → + Soco
Hyakuretsu Kick: Chute rapidamente
Ten Jyokyaku: c ↓ ↑ + Chute
* Senretsu Kyaku: c ← → ← → + Chute

E. HONDA
Super Zutsuki: c ← → + Soco
Super Hyakukan Otoshi: c ↓ ↑ + Chute
Hyakuretsu Harite: Soco rapidamente
Ooichonague (perto): → ↘ ↓ ↙ ← + Soco
* Super Killer Head Ram: c ← → ← → + Soco

BALROG
Dash Street: c ← → + Soco
Head Upper: c ↓ ↑ + Soco
Dash Upper: c ← → + Chute
Turn Punch: segurar os 3 socos ou Chutes
Dash Ground Street: c ← ↘ + Soco
Dash Hand Upper: c ← ↘ + Chute
* Jackhammer Upper Cut: c ← → ← → + Soco

RYU HOSHI
Shoryuken: → ↓ ↘ + Soco
Haduken: ↓ ↘ → + Soco
Fire: ← ↙ ↓ ↘ → + Soco
Tatsumaki Sempu Kyaku: ↓ ↙ ← + Chute
* Shinku Raduken: ↓ ↘ → ↓ ↘ → + Soco

KEN MASTERS
Tatsumakisempu Kyaku: ↓ ↙ ← + Chute
Shoryuken: → ↓ ↘ + Soco
Haduken: ↓ ↘ → + Soco
Natao Toshigueri: → ↘ ↓ + Chute
Oosora Mawashigueri: ← ↙ ↓ ↘ → + Chute
Kamanarai Gueri: ↓ ↘ → + Chute
* Shoryukenba: ↓ ↘ → ↓ ↘ + Soco

CARLOS BLANKA
Back Stop Rolling: c ← → + Chute
Electric: Soco rapidamente
Rolling Attack: c ← → + Soco
Vertical Rolling: c ↓ ↑ + Chute
Surprise Back: ← + 2 Chutes
Surprise Forward: → + 2 Chutes
* Grand Shave Roll: c ← → ← → + Soco

DEE JAY
Double Rolling Kick: c ← → + Chute
Machine Upper: c ↓ ↑ + Soco rapidamente
Air Slach: c ← → + Soco
Jack Knife Maximum: c ↓ ↑ + Chute
* Carnival Hook - Kick: c ← → ← → + Chute

VEGA
Rolling Cristal Crash: c ← → + Soco
Sky Attack: c ↓ ↑ + Soco
Flying Barcellona Attack: c ↓ ↑ + Chute + Soco
Izuna Drop: c ↓ ↑ + Chute, → ou ← + Soco
Back Slash: 2 Socos ou Chutes
Upper Attack: c ↙ → + Chute
* Rolling Izna Drop: c ↙ ↘ ↙ ↗ + Chute + Soco

ZANGIEF
Flying Power Bow: 360° no direcional + Chute
Atomic Suppler (perto): 360° no
direcional + Chute
Double Lariat: 2 Socos ou Chutes
Pilão: 360° no direcional + Soco
Fire Hana: → ↘ ↓ + Soco
* Final Atomic Buster: 360° no direcional (2 vezes) + Soco

VIKTOR SAGAT
Tiger Knee Crash: ↓ ↘ → ↗ + Chute
Tiger Upper Cut: → ↓ ↘ + Soco
Tiger Shot: ↓ ↘ → + Soco
Ground Tiger Shot: ↓ ↘ → + Chute
* Tiger Genocide: ↓ ↘ → ↓ ↘ + Soco

GENERAL BISON
Double Knee Press: c ← → + Chute
Hand Press: c ↓ ↑ + Soco + Soco
Psycho Crash Attack: c ← → + Soco
Head Press: c2 s. ↓ ↑ + Chute
* Knee Press Nightmare: 2 s. ← → ← → + Chute

STREET FIGHTER ZERO (ARCADE)

RYU E KEN CONTRA BISON
Entre no jogo com Ryu e Ken e no controle 1 segure Start, faça ↑ ↑ e solte o Start. Depois faça ↑ ↑ e Soco Fraco. No controle 2 segure Start, faça ↑ ↑ e solte o Start. Depois faça ↑ ↑ e Soco Forte.

TODOS OS GOLPES

JOGUE COM AKUMA E BISON

Na tela de escolha de personagens, coloque o cursor no lutador que está acima do ponto de interrogação. Coloque para baixo e segure Start.
Depois digite as sequências:
Akuma no controle 1: ↓ ↓ ↓ ← ← ← mais o primeiro e o último botões de Chute
Akuma no controle 2: ↓ ↓ ↓ → → → mais o primeiro e o último botões de Soco
Bison no controle 1: ↓ ↓ ← ← ↓ ← ← mais o primeiro e último botões de Chute
Bison no controle 2: ↓ ↓ → → ↓ → → mais primeiro e último botões de Soco

AKUMA

Haduken: ↓ ↘ → + Soco
Fire Haduken: ← ↙ ↓ ↘ → + Soco
Tatsu Maki Sen Pu Kyaku: ↓ ↙ ← + Chute
Air Haduken: ↓ ↘ → + Soco (no ar)
Shoryuken: → ↓ ↘ + Soco
Teleporte para trás: ← ↓ ↙ + 3 Socos ou 3 Chutes
Teleporte para frente: → ↓ ↘ + 3 Socos ou 3 Chutes
Roll: ↓ ↙ + Soco
Jumping Dash Kick: ↓ ↘ → ↗ + Soco
Jumping Punch: ↓ ↘ → ↗ + Soco + Soco no ar
Jumping Toe Kick: ↓ ↘ → ↗ + Soco + Chute no ar
Jumping Throw: ↓ ↘ → ↗ + Soco (quando estiver em cima do oponente coloque → ← e aperte Soco)
Zero Counter: ↓ ↘ → + Chute

ESPECIAIS

Hell Shoryuken: ↓ ↘ → ↓ ↘ → + Soco
Hell Hadouken: → ↘ ↓ ↙ ← → ↘ ↓ ↙ ← + Soco
Air Hell-Hapouken: ↓ ↘ → ↓ ↘ → + Soco (no ar)

BISON

Psycho Ball: ← → + Soco
Scissor Kick: ← → + Chute
Psycho Flyng Punch: ↓ ↑ + Soco
Psycho Mead Stomper: ↓ ↑ + Chute
Psycho Teleporter para trás: ← ↓ ↙ + 3 Socos ou 3 Chutes
Psycho Teleporter para frente: → ↓ ↘ + 3 Socos ou 3 Chutes
Zero Counter: ↓ ↘ → + Soco

ESPECIAIS

Psycho Crusher: c ← → ← → + Soco
Psycho Scissor Kick: c ← → ← → + Chute

JOGUE COM DAN HIBIKI O PERSONAGEM SECRETO DE STREET ZERO

Aperte Start para entrar no jogo e sem soltá-lo, coloque no quadrinho com um ponto de interrogação. Rapidamente faça a seguinte sequência:
Soco Fraco, Chute Fraco, Chute Médio, Chute Forte, Soco Forte e Soco Médio.

SUPER COMBOS DE DAN

Shinkuh Gahohken: ↓ ↘ → ↓ ↘ → + Soco
Kohryuhrekka: ↓ ↘ → ↓ ↘ + Chute
Hissijoh Buraken: ↓ ↙ ← ↓ ↙ ← + Chute

JOGUE CONTRA DAN E AKUMA

Para fazer Dan aparecer você tem que dizer a mesma fala mais de 5 vezes seguidas. Para escolher a frase, depois de ganhar faça direcional + Soco Fraco + Soco Médio + Soco Forte, Chute Fraco + Chute Médio + Chute Forte, Soco Fraco + Chute Fraco + Soco Médio ou Soco Forte + Chute Forte + Chute Médio. Para fazer Akuma aparecer, escolha seu lutador com o botão de soco no controle 1 e com Chute no controle 2 e consiga mais de 10 Super Combo Finish.

SUPER COMBOS DE AKUMA

Messatsu Gohshohryu: ↓ ↘ → ↓ ↘ + Soco
Messatsu Goh'Hadou: → ↘ ↓ ↙ ← → ↘ ↓ ↙ ← + Soco
Ten'Ma Goh Zankuh: ↓ ↘ → ↓ ↘ → + Soco (no ar)
Shun Goku Satsu: Soco Fraco, Soco Fraco, segure para frente e Chute Fraco (apenas no level 3)

STREET FIGHTER ZERO (ARCADE)

GOLPES

RYU

Hadouken: ↓ ↘ → + Soco
Tatsumaki Senpukyaku: ↓ ↙ ← + Chute
Shoryken: → ↓ ↘ + Soco
Low Punch: → + Soco Médio
Jump Kick: → + Chute Médio
Zero Counter: ↓ ↘ → + Soco

SUPER COMBOS

Vacuum Hadouken: ↓ ↘ → ↓ ↘ → + Soco
Vacuum Tatsumaki Senpukyaku: ↓ ↙ ← ↓ ↙ ← + Chute

KEN

Hadouken: ↓ ↘ → + Soco
Tatsumaki Senpukyaku: ↓ ↙ ← + Chute
Shoryuken: → ↓ ↘ + Soco
Rolling Sway: ↓ ↙ ← + Soco
High Kick: → + Chute Médio
Zero Counter: ↓ ↘ → + Soco

SUPER COMBOS

Violent Shoryuken: ↓ ↘ → ↓ ↘ → + soco
Vacuum Shoryuken: ↓ ↘ → ↓ ↘ → + Chute

SAGAT

Tiger Shot: ↓ ↘ → + Soco
Ground Tiger Shot: ↓ ↘ → + Chute
Tiger Uppercut: → ↓ ↘ + Soco
Tiger Knee: → ↓ ↘ + Chute
Zero Counter: ↓ ↘ → + Chute

SUPER COMBOS

Tiger Genocide: ↓ ↘ → ↓ ↘ → + Chute
Super Tiger Shot: ↓ ↘ → ↓ ↘ → + Soco
Super Combo: ↓ ↙ ← ↓ ↙ ← + Chute

CHUN LI

Kikouken: ↓ ↘ → + Soco
Slash Kick: 2 s. ↓ ↑ + Chute
Hyakuretsu Kick: Chute rapidamente
Spining Burst Kick: ↓ ↙ ← + Chute
Head Stomp: no ar ↓ + Chute Médio
Air Knee: ↘ + Chute Forte
Zero Counter: ↓ ↘ → + Chute

SUPER COMBOS

Thousand Kick: 2 s. ← → ← → + Chute
Super Kikouken: ↓ ↘ → ↓ ↘ → + Soco
Super Slash Kick: 2 s. ↙ ↘ F ↑ + Soco

ADON

Tiger Kick: ↓ ↘ → ↗ + Chute
Jump Kick: ↓ ↙ ← + Chute
Shield Kick: ← ↓ ↙
Zero Counter: ↓ ↘ → + Chute

SUPER COMBOS

Super Combo: ↓ ↘ → ↓ ↘ → + Soco
Super Combo Knee: ↓ ↙ ← ↓ ↙ ← + Chute

BIRDIE

Dash Forward: 2 s. ← → + Soco
Pile Driver: ← ↙ ← ↖ + Soco
Turn Head: segure Soco Fraco e Soco Médio, solte e segure novamente
Turn Head 2: segure Soco Médio e Soco Forte, solte e segure novamente
Turn Head 3: segure os 3 Socos, solte e segure novamente
Zero Counter: Soco

SUPER COMBOS

Super Head Combo: ↖ → ← → + Soco
Final Atomic Head Buster (perto): ↓ ↘ → ↓ ↘ → + Soco

GUY

Special Guy: ↓ ↙ ← + Chute
Flying Attack: ↓ ↘ → + Soco (coloque ← ou → + Soco perto do adversário para agarrar)
Running Attack: ↓ ↘ → + Chute e quando estiver correndo aperte Chute de novo
Bicycle Kick: ↘ + Chute
Zero Counter: ↓ ↘ → + Chute

SUPER COMBOS

Ninja Combo: ↓ ↘ → ↓ ↘ → + Chute
Ninja Flying Attack: ↓ ↘ → ↓ ↘ → + Soco

SODOM

Weapon Attack: → ↓ ↘ + Soco
Pile Driver (perto): ↓ ↙ ← ↖ + Soco
Pile Driver (longe): ↓ ↙ ← ↖ + Chute
Recover: quando estiver caindo faça ↓ ↘ → + Chute
Zero Counter: ↓ ↘ → + Soco

SUPER COMBOS

Sai Combo: ↓ ↘ → ↓ ↘ → + Soco
Hyper Pile Driver (perto): dois 360 + Soco

CHARLIE

Sonic Boom: 2 s. ← → + Soco
Sommersault Kick: 2 s. ↓ ↑ + Chute
Jump Kick: → + Chute Médio
Zero Counter: ↓ ↘ → + Soco

SUPER COMBOS

Hyper Sonic Boom: 2 s. ← → ← → + Soco
Super Sommersault Kick: 2 s. ↙ ↘ ↑ + Chute
Super Punch Combo: 2 s. ← → ← → + Chute

ROSE

Handkerchief's Magic: ← ↙ ↓ ↘ → + Soco
Upper Throw: → ↓ ↘ + Soco
Magic Reflect: ↓ ↙ ← + Soco (com o Soco Fraco, a magia é anulada. Com o Médio, rebatida de volta. E com o Forte, rebatida para cima)
Sliding: ↘ + Chute Médio
Zero Counter: ↓ ↘ → + Soco

SUPER COMBO

Psycho Power Magic: ↓ ↙ ← ↓ ↙ ← + Soco
X Ability: ↓ ↘ → ↓ ↘ → + Chute
Hyper Upper Throw: ↓ ↘ → ↓ ↘ → + Soco



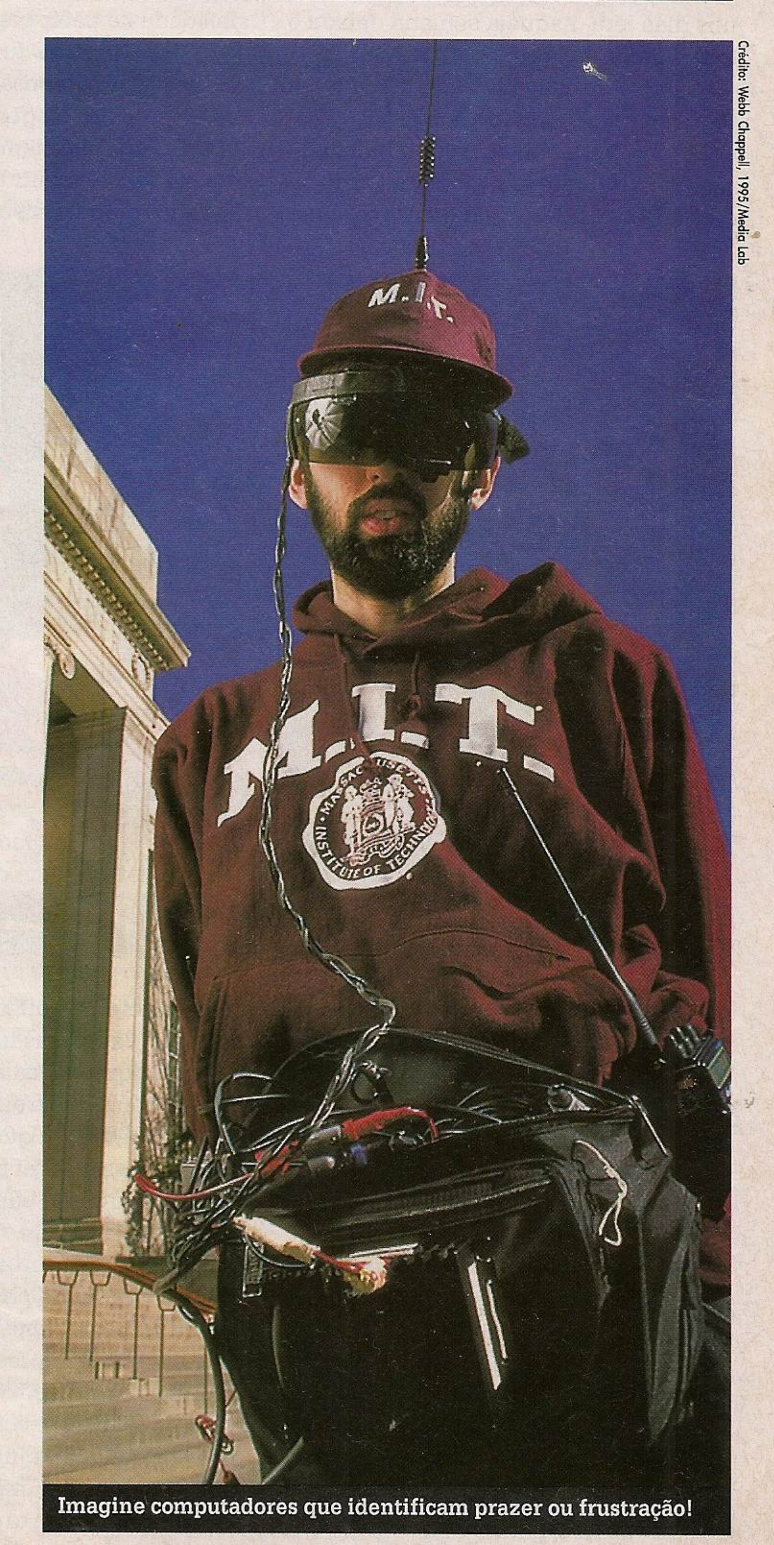
REVISTIM!

ANO 2 Nº 21 FEVEREIRO - 96

VENDEDOR DE SONHOS

O dono da Media Lab quer criar computadores que pensam . Isso é só o começo

Leila Sterenberg, de Nova York



Crédito: Webb Chappell 1995/Media Lab

Imagine computadores que identificam prazer ou frustração!

O negócio de Andy é vender chips cada vez mais rápidos. O negócio do Bill, vender programas cada vez mais complexos que parecem cada vez mais simples. O negócio do Nick, vender a idéia de que esses computadores e programas ainda são pouco, muito pouco, perto do que o ser humano é capaz de produzir. Andy tem por sobrenome Grove e é um dos donos da Intel, rainha da vez na fabricação de microprocessadores. Bill chama-se Gates, o todo-poderoso da Microsoft que dispensa apresentações. Nick é Nicholas Negroponte, fundador e comandante-em-chefe do Media Laboratory — Media Lab para os íntimos — do Massachusetts Institut of Technology, mas pode chamá-lo de MIT.

Laboratório lembra aquela coisa fria, azulejada de branco onde, nas aulas de química, morre-se de tédio diante de experiências banais. O Media Lab está a alguns séculos-luz disso aí. Fica mais próximo de um outro esteriótipo: o de um palácio de cientistas malucos em que se inventam máquinas que só faltam falar. Falar? Fácil para os computadores do Media Lab. Inaugurado há dez anos em Cambridge (cidade que também abriga a Universidade de Havard), o departamento se incumbiu de um desafio maior que o faturamento anual de Mr. Grove e Mr. Gates: criar o futuro.

Imagine que o seu velho e bom Nintendo é um computador. Que além de ter custado barato (a meta é custar barato como um Game Boy), liga sozinho quando você acorda e diz "bom dia". Claro que ele está *on line* e é só você perguntar se tem *mail* enquanto toma café que ele avisa quantas mensagens chegaram. Mas dá o toque: "uma delas é do seu chefe. Não era melhor você checar logo?". Não pára aí. O nosso ex-Nintendo, que pode agora ser um desk ou laptop, tem sensores dentro da geladeira para saber se o leite está acabando e encomendar mais. Também tem sensores na porta do apartamento, que vai

abrir sozinha se você chegar em casa carregado de compras.

Calma, tem mais. O anjo da guarda eletrônico, que aciona o seu despertador, tem como saber se aquele ônibus que você ia pegar para Campos do Jordão no sábado vai atrasar ou não. Se for, ele dispara o alarme mais tarde. Se não for, toca na hora programada e aproveita para dar a previsão do tempo na cidade serrana. E, claro, se já sabia que você ia passar uns dias fora, naquela semana deixou o leite para lá.

Ainda não chega? Pois esta máquina também funciona como televisão e videocassete, podendo acessar o banco de dados da Net que armazena todos os filmes já produzidos em 100 anos de cinema. Por fim, quando estiver próxima da perfeição, em vez de passar a fita escolhida em duas dimensões, vai transmiti-la em 3D. Imagine Sharon Stone e Michael Douglas em uma linda holografia no meio da sua sala de estar.

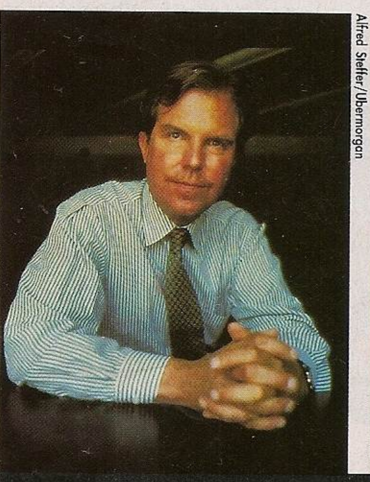
Coisas que pensam

Ok, parece desenho dos Jetsons, mas um computador assim é exatamente um dos grandes sonhos do Nick e, por tabela, um dos principais objetivos das pesquisas do Media Lab. "Talvez o problema mais dramático dos computadores seja que eles são sensorialmente falhos", declarou Negroponte à revista norte-americana *Technology Review* em 1991. Explicava em seguida: "O output da computação realmente melhorou. Há alguma riqueza em como o computador se expressa, usando vídeo, cor, som e recursos gráficos relativamente bons. Mas a capacidade para receber informações do ser humano é simplesmente terrível. Na melhor das hipóteses, você senta em frente a elas com um mouse estúpido apontando coisas e digitando".

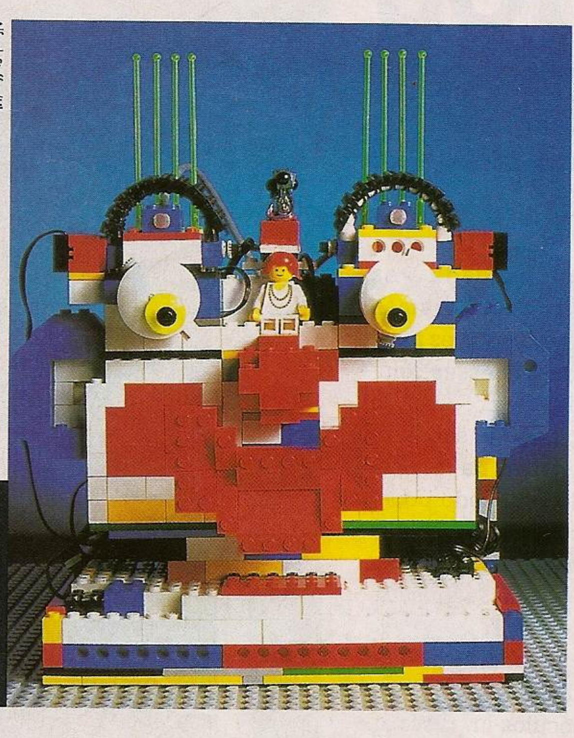
Desde então, ele não desistiu da possibilidade de bater papo com o sucessor dos PCs e Macs. "O futuro está na capacidade de compreensão dos computadores", escreveu Negroponte na revista *Wired*. O que ele chama de "computadores com senso comum" mais a adaptação de computadores em objetos do dia a dia (a maçaneta da porta e a geladeira, por exemplo) são temas hoje tão caros ao laboratório que, no calor das comemorações de seu décimo aniversário, o departamento anunciou que as pesquisas sobre eles passam a ter uma linha de financiamento própria, bancada por um consórcio batizado de "Coisas que pensam"- literalmente, "Things That Think"- e formado por 32 empresas que vão da AT&T à Yamaha, passando pela Nike e Federal Express.

Essas corporações irão pagar projetos "pensantes", como o "Body Net": um computador pequenino que se prende no cinto, tem monitor aclopado a um par de óculos e um arremedo de teclado semelhante a um controle remoto de TV mais um modem sem fio do tamanho de um cartão de crédito. "Quem vai usar uma coisa dessas?", perguntou um executivo da Texas Instruments no lançamento do consórcio em outubro. "Qualquer um que precise de informação em movimento", respondeu o estudante de mestrado que inventou a engenhoca.

Tão cedo, no entanto, vai ser difícil ver executivos andando e "falando" pela rua via "Body Net", em vez de usarem o telefone celular. A aplicação prática a curto prazo do que é inventado no Media Lab é mais do que questionável. No fim dos anos 80, o departamento fez algumas implementações na área de multimídia, mas nenhuma das grandes sacadas que revolucionaram a informática nos últimos anos (Internet, E-mail, Word Wide Webb e hipertexto) saíram de lá. Além disso, apenas 30 inventos foram ou estão sendo patenteados em uma década do laboratório, o que é modesto considerando um departamento com 26 professores e 93 alunos de mestrado e doutorado, distribuídos em 116 projetos de pesquisa.



Alfred Steffer/Ubermorgan



Webb Chappell/Media Lab

Acima, o professor Nicholas Negromonte, comandante do Media Lab. Ao lado, um dos "brinquedos pensantes": o boneco montado tem reações diversas ao mesmo estímulo externo.



26 professores, 93 alunos e 116 projetos

De brinquedos a jornais individualizados

Esses projetos se dividem em três grandes grupos: Aprendizado & Senso Comum, Computação Perceptiva e Informação & Entretenimento. Do primeiro, fazem parte as pesquisas voltadas para crianças, como a "Penélope, Tecelã de Histórias", um programa que permite a garotada montar seus próprios jogos (tipo um faça-você-mesmo-sua-Carmen-San-Diego), e a "Brinquedos Pensantes", espécie de LEGO computadorizado em que cada montagem diferente resulta num boneco com reações diversas aos mesmos estímulos externos. Há ainda complicações, como Alive - Interação com Agentes Animados Autômatos - um

sistema em rede Novel e que permite interação sem fio entre um ser humano e um "mundo gráfico habitado por agentes autômatos" (por exemplo, um cachorro feito em computação gráfica que gane quando o espectador não olha para ele).

No segundo grupo, da Computação Perceptiva, estão projetos ainda mais abstratos: um deles tem por objetivo criar câmeras capazes de entender tão bem a dinâmica de uma cena que podem sugerir ao diretor da filmagem onde e como se posicionar; outro trabalha a interação "afetiva", a partir da qual o computador será capaz de identificar o prazer ou a frustração de seu usuário; um terceiro produz instrumentos musicais computadorizados capazes de acompanhar, sozinhos e em tempo real, músicos de carne e osso.

No grande grupo de Informação & Entretenimento, finalmente, cabem desde o Body Net até cerca de uma dúzia de pesquisas com holografia, passando por estudos sobre decodificadores digitais de imagens de vídeo e pela elaboração de jornais individualizados transmitidos eletronicamente aos leitores.

Notícia do Futuro

Essa história de jornais rendeu, há algum tempo, outro consórcio, o Notícia no Futuro, mantido por 21 pesos-pesados da comunicação (Hearst Corporation, New York Times etc), e Nicholas Negroponte acredita que em muito pouco tempo estará dando resultados efetivos. Alguns dos diários que patrocinam as pesquisas, lembra ele, até já usam sistemas simples de transmissão on line desenvolvidos pelo Media Lab. Outro flerte do departamento com a realidade, digamos, não virtual: as pesquisas sobre compressão de sinais, que podem permitir a transmissão de sinais de vídeo por fios de telefone. A coisa, por motivos óbvios, interessa à indústria e é uma isca para financiamentos, doações e afins. "O Media Lab poderia ser dez vezes maior se quisesse trabalhar mais com a compressão de sinais de vídeo", reconheceu Negroponte na *Wired*. Na frase seguinte, puxou o próprio tapete: "Não queremos. Isso é passado, não futuro".

O Media Lab, seu capitão explica, quer fazer o que "apaixona" seus pesquisadores, mesmo que não renda frutos imediatos para o mercado. "Se eu tivesse que definir a minha função no MIT, diria simplesmente que conecto paixões com empresas", escreve ele. Faz isso muito bem, e as empresas acabam pagando régia e antecipadamente a bendita colheita que esperam ter um dia. Ao todo, o Media Lab tem 140 patrocinadores privados que contribuem com 85% dos 23 milhões de dólares que perfazem o orçamento anual do departamento.

Filho de um armador grego, educado na Suíça e formado em arquitetura pelo MIT, Nicholas Negroponte é um sujeito boa-pinta, elegante, que viaja 400 mil milhas por ano para promover o Media Lab e, claro, arrebanhar patrocínios. Sua função está mais próxima a de um homem de marketing do que a de um pesquisador, o que sempre provocou críticas. "Charlatão" foi predicado mais de uma vez atirado contra ele, com respingos sobre o departamento que dirige. Negroponte sempre tirou partido da acusação, lembrando que tudo o que aconteceu de relevante na história da ciência foi polêmico de início. Se o Media Lab quer mudar o mundo? A pergunta foi feita a Nick pelo *New York Times*. Ele, pedindo desculpas pela arrogância, acabou respondendo que sim. Se vai conseguir, os Andies e Bills do próximo milênio saberão. ■


Flávia Sparacino/Media Lab, 1995

Os Agentes Animados Autômatos interligam o ser humano ao mundo gráfico

ROLO
VENDA
COMPRA

ROLOS & TROCAS

GOIÁS

R **Mega Drive** - com 2 controles de seis botões, mais cartuchos e Megakey por Saturn ou 3DO com 1 CD. Armando, tel (062) 229-1951, **Goiânia.**

MINAS GERAIS

R **SNES** - com 2 controles e 3 cartuchos por 3DO ou Neo Geo CD, pago a diferença. Frederico, tel (031) 443-4389, **Belo Horizonte.**

V **Master System III** - com 2 controles e jogo na memória por R$ 90,00. Wellington, (034) 821-8691, **Patos de Minas.**

R **Cartuchos de SNES** - Super-Homem, Power Athletic e Street Fighter II, por Game Boy com cartucho. Victor Schimidt Monticelli, Av. Ary Barroso, 330, CEP: 35180-000, **Timóteo.**

PARAÍBA

V **Mega Drive** - semi-novo com 2 controles de seis botões (um turbo) e 5 cartuchos. Tudo na caixa. Michael, tel (083) 321-7395, **Campina Grande.**

PERNAMBUCO

V **Master System** - com 2 controles e 10 cartuchos por R$ 300,00. José Rafael, (081) 432-3514, **Olinda.**

PARANÁ

V **Neo Geo** - série ouro com cartuchos Art of Fighting, Fatal Fury 2 e Samurai Shodown por R$ 700,00. Michel, tel (042) 232-2606, **Castro.**

V **Mega Drive americano** - por R$ 120,00 e mais vários cartuchos e Sega 32X por R$ 195,00. Vinicius, tel (042) 422-2396, **Irati.**

RIO DE JANEIRO

V **Mega Drive III** - com controle e Sonic 2, mais Atari com 2 controles e 36 jogos. Jorge, tel (0247) 22-4051, **Campos.**

V **r Cartuchos SNES** - 1 controle turbo e cartuchos de Game Gear e de Mega Drive. Renan, tel (0242) 43-2624, **Petrópolis.**

R **Cartucho SNES** - Super Wrestle Mania WWF por outro de meu interesse. Jorge, tel (021) 485-1164, **Rio de Janeiro.**

V **Game Gear** - com 2 cartuchos, fonte e adaptador Master Gear, por R$ 140,00. Eduardo, tel (021) 701-6940, **Rio de Janeiro.**

R **Cartucho Mortal Kombat I** - por Altered Best, ambos de Mega Drive. Marco, tel (021) 230-1337, **Rio de Janeiro.**

V **Master System** - com 2 controles, 7 cartuchos, pistola, tudo na caixa por R$ 350,00. Marcelo, (021) 249-8691, **Rio de Janeiro.**

R **V Cartucho SNES** - Jungle Book, em ótimo estado e pouco uso. Júlio, tel (021) 227-3850, **Rio de Janeiro.**

R **v SNES** - com 2 controles (1 arcade) e 10 cartuchos por R$ 400,00 ou troco por Neo Geo CD com jogo. Anthony, tel (021) 260-2316, **Rio de Janeiro.**

V **Mortal Kombat II** - para Master System, na caixa, por R$ 20,00. Paulo, tel (021) 356-7704, **Rio de Janeiro.**

R **v Top Game** - com 4 cartuchos e 1 controle, por 3 cartuchos de SNES de meu interesse. Darcy, tel (021) 296-6116, **Rio de Janeiro.**

R **Cartucho SNES** - Super Copa (com manual) por Mortal Kombat para SNES. Thiago Moreira da Silva, Rua Dom Alfredo, lote 10 quadra C, CEP 26195, **Rio de Janeiro.**

V **Mega Drive e Sega CD** - mais 7 cartuchos para Mega com 1 controle e 4 cartuchos para Sega CD. Bernado, tel (021) 493-7250, **Rio d Janeiro.**

V **Mega Drive** - em perfeito es do com 14 cartuchos, adaptad e fone de ouvido, por R$ 500,0 Rodrigo, tel (021) 228-8429, **Rio d Janeiro.**

R **SNES** - com 2 controles, car chos Mortal Kombat e Donk Kong Country e patins BX 4000 Roll Deby importado, por 3DO complet Mario, tel (021) 592-4730, **Rio d Janeiro.**

RIO GRANDE DO SUL

V **Cartuchos SNES** - 10 por R 200,00 e mais cartuchos par Mega Drive, 10 por R$ 150,0 Eleandro, (054) 315-1063, **Pass Fundo.**

R **SNES** - com 4 cartuchos e 1 co trole, por 1 Neo Geo CD com jog e um controle. Frederico, tel (051) 33 1963, **Porto Alegre.**

SANTA CATARINA

R **v Cartucho de SNES** Batletoads por Super Mario o Daffy Duck ou vendo por R$ 40,0 Sérgio, tel (048) 243-2000, **Biguaçu**

C **CDs para 3DO** - novos ou sem novos. Allan, tel (047) 329-090 **Blumenau.**

SÃO PAULO

R **Cartuchos Mega** - Mort Kombat III, Sonic 1 e Altere Beast, por Tolerance Zero, Mundi Formula 1 e Taz Mania. Denilson, te (011) 961-2529 (noite) **Itaquaquecetuba.**

R **Bicicleta** - Caloicross por cart chos da Master System III. Marce lo José Teodoro, Rua da Padroeira, 44 CEP 13201- 470, **Jundiaí.**

Preencha todos os dados da ficha abaixo e envie para a revista VIDEO NEWS GAME - SEÇÃO ROLOS E TROCAS - R. Alice de Castro, 60 Vila Mariana, CEP 04015-903, São Paulo, SP.
O ANÚNCIO É GRATUITO!

NOME
END
BAIRRO CEP
TEL. -DDD CIDADE
ESTADO ANÚNCIO R V C

Atenção: resuma o anúncio e não deixe de preencher os itens DDD e CEP da sua cidade.
Em ANÚNCIO marque com um X se é Rolo, Compra ou Venda.

ROLOS & TROCAS é um serviço gratuito prestado por VIDEO NEWS GAME a todos os seus leitores. A Sigla Editora Ltda. não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios nem pelos negócios eventualmente realizados.

V r 3DO - com dois controles e 4 CDs por R$ 850,00. Iranildo Leite da Silva, Rua José Godoi Bueno, 2351, CEP 17280-000, **Pederneiras.**

V Nintendo - com 30 jogos, adaptador para cartucho e 1 pistola , por R$ 150,00. Ivan, tel (0152) 78-1317, **Pilar do Sul.**

R v 7 Cartuchos de Master - e 11 cartuchos de Atari por cartuchos de Mega. Fábio Roberto Leite, R. Oswaldo Fogaça Leite, 97, CEP 18260-000, **Porangaba.**

V Neo Geo CD - novo, mais 1 CD e 2 controles, por R$ 530,00. Kai Jen, tel (011) 542-8477, **São Paulo.**

R 2 SNES - 1 novo e outro usado, com 5 controles e mais 10 cartuchos, por 3DO com pelo menos dois controles e 5 cartuchos ou Playstation nas mesmas condições. Obs: transcodificado ou c/ transcoder. Maurício ,tel (011) 578-7388, **São Paulo.**

R v SNES - com 2 controles e 1 cartucho Mortal Kombat, por Playstation com 2 controles ou 3DO. Ou vendo por R$ 350,00. Gabriel, Rua Jules Dalon, 15, CEP 02866-220, **São Paulo.**

V Mega Drive - com 2 controles e cartucho Mortal Kombat II, mais um Sega CD com 2 jogos, 25 revistas de game e1 rádio AM e FM com fone de ouvido, tudo por R$ 390,00. João, tel (011) 298-9621, **São Paulo.**

R Turbo Game - com 7 cartuchos e 1 controle turbo, por SNES com 2 controles e 1 cartucho. Rogério, Rua José Maestre, 413, CEP 05856-100, **São Paulo.**

R Mega Drive - com 6 controles e 4 cartuchos, por Neo Geo CD com 2 controles e 1 CD. Júlio, tel (011) 842-9387, **São Paulo.**

V Cartucho de SNES - Internacional Super Star Soccer novo, por R$ 50,00. Alexandre, tel (011) 204-0552, **São Paulo.**

V Cartuchos - Fifa Soccer 95 e Jungle Strike, na caixa com manual. Ivan, tel (011) 264-1613, **São Paulo.**

R Nintendo - original na caixa, com 2 cartuchos e 2 controles, por um Mega com um cartucho. Cleberton, tel (011) 419-9404, **São Paulo.**

V Mega Drive 3 - com 2 controles e um cartucho Sonic 2. Idailson, tel (011) 514-2213, **São Paulo.**

V Cartuchos Game Gear - Jurassic Park e Battletoads e outros, por R$ 20,00. Ricardo, tel (011) 262-5908, São Paulo.

V Master System - com 2 controles (1 de 6 botões), pistola e mais 4 cartuchos, tudo por R$ 100,00. Alessandro, tel (011) 919-7719, **São Paulo.**

V Mega - com 14 cartuchos e 3 controles de seis botões e mais fone, por R$ 430,00. Fábio, tel (011) 562-6130, **São Paulo.**

V Mega Drive III - com 6 cartuchos, 2 controles de seis botões (turbos), tudo por R$ 450,00. Vinícius, tel (011) 954- 3479, **São Paulo.**

V R SNES - com SuperStar Soccer, Killer Instinct, mais 3 cartuchos e 2 controles por R$ 350,00, ou troco por 3DO com 1 CD. Rogério, tel (011) 957-7904, **São Paulo.**

V Mega Drive Japonês - com 2 controles e um cartucho Sonic 2, por R$ 150,00. Rômulo, tel (011) 524-7075, **São Paulo.**

V Game Gear - com 3 cartuchos Psychic World, Fantasy Zone e Sonic, tudo por R$ 100,00. Carlos, tel. (011) 273-4600, **São Paulo.**

V r 51 Revistas Video News Game - recentes, em ótimo estado, por R$ 50,00. Mário, tel (011) 262-7958, **São Paulo.**

V Sega CD - com 4 CDs por R$ 300,00. Pedro, tel (011) 885-4518, **São Paulo.**

C SNES - em bom-estado, com 2 controles por R$ 150,00. Júnior, tel (0183) 61-2993, **Paraguaçu Paulista.**

R Disc Man - com 2 caixas acústicas, fonte e fone de ouvido, por Game Gear com 2 cartuchos. Eduardo, tel (011) 878-1990, **São Paulo.**

V Master System - com Alex Kidd na memória, 1 controle e 8 cartuchos por R$ 165,00. Bruno, tel (011) 558-33228, **São Paulo.**

V Mega 32X - novo, sem cartucho e na caixa por R$ 300,00. Mega Drive, 2 controles e 1 cartucho por R$ 150,00. Fernando, tel (011) 563-0759, **São Paulo.**

R v Cartucho - Double Dragon para Master por R$ 15,00 ou troco por cartucho de Futebol ou Tenis. Edgard, tel (011) 412-7690, **São Paulo.**



ESCREVA PARA O REVISTIM!
R. ALICE DE CASTRO, 60
VILA MARIANA - SÃO PAULO - SP
CEP 04015-903

PIRATAS E ORIGINAIS

Gostaria de saber como diferenciar cartuchos piratas dos originais.

Rogério Machado dos Santos
São Paulo, SP

É uma dúvida comum a vários leitores, Rogério. Geralmente, as fitas piratas de Super NES têm o formato japonês (meio arredondado na frente), com as duas saliências na parte de baixo para que o cartucho entre nos consoles norte-americanos. O adesivo na frente é quase sempre xerox colorido do jogo ou uma foto colada. E verifique se há os dois parafusos na frente, característica quase sempre exclusiva do original. Já para o Mega Drive é mais difícil, mas verifique se o adesivo do jogo tem o nome da empresa que o fez (Acclaim ou Sega, por exemplo). Quanto aos games em CD, o jeito é ficar esperto e conferir a impressão da capinha do CD. Geralmente, os piratas têm acabamento ruim.

ANIMAL

Rapaziada da **Video News Game**, preciso de algumas respostas: o que é Game Genie? Existe *Fatal Fury 2* para este aparelho? Qual o endereço da Playtronic? A revista tá animal.

Ivan Batista de Souza
São Bernardo do Campo, SP

O Game Genie é um aparelho que fica entre o console e o cartucho e que abre códigos para trapacear em jogos. Depende do ponto de vista. Considerando que tem Game Genie para Super NES, Mega Drive e Game Boy e todos estes consoles têm Fatal Fury, só fica faltando a do Neo Geo. A Playtronic fica na rua Alexandre Dumas, 1901, 6º andar, Chácara Santo Antônio, São Paulo - SP.

DRAGON BALL Z

Socorro! Me ensinem a dar as magias de *Dragon Ball Z* para o Nintendinho sem usar A + B. O que eu faço para deixar o Goku loiro?

Roberto Cesar Massarenti
São Paulo, SP

Socorro digo eu, Roberto. Até o fechamento desta edição, já haviam mais de cinco Dragon Ball Z para o Nintendo 8-bits. Apesar da maioria ser RPG, não temos idéia de qual é este que você está falando. Por favor, escreva novamente.



TOH SHIN DEN

Estou escrevendo para tentar obter a sequência correta do *Toh Shin Den* para jogar com Sho, já que com a Gaia é muito fácil.

Fernando Lopes Mota
Belo Horizonte, MG

Vamos recapitular: para pegar o Gaia, quando as opções de menu estiverem se ajeitando na tela, faça rapidamente ↓ ↙ ← + □. Se der certo, você ouve um "Fight!" e o texto vai ficar rosa. Aí, é só ir na seleção de personagens e, em cima do Eiji, aperte ↑ e qualquer botão. Depois de feita esta manha, espere pela mesma tela na apresentação e, quando as opções vierem, faça rapidamente → ← → ← + □. Se der certo, o "Fight!" será ouvido e o texto vai ficar verde. Comece o jogo e coloque seu cursor sobre o Kayin e aperte ↓ + qualquer botão.

ATARI

Gostaria de saber se a Atari fabrica algum tipo de notebook. Para que serve aquela saída embaixo do Master System I e onde eu encontro cartuchos para o Game Boy? Ah!, ia esquecendo: como faço para assinar a revista?

Thales Mondell
Maceió, AL

Quantas dúvidas, Thales. Então, vamos lá. A Atari não fabrica nenhum tipo de notebook, a saída do Master não serve para nada e qualquer loja que vende produtos Playtronic deve vender títulos para GameBoy. De qualquer forma, anote o telefone da Playtronic: (011) 522 2177. Para assinar a Video News Game, ligue para 0800 130633.

LUTA NO PC

Pretendo adquirir um PC e sou louco pelos games da Capcom. Gostaria de saber: 1) Além de *Super Street Fighter Turbo*, quais os outros jogos da Capcom que existem para PC? 2) Vai sair uma placa para PC como aquela que faz rodar os games de 3DO, só que para os CDs do Saturn e do PlayStation?

Fabiano Quiroz Monte
São Luis, MA

Pode começar a comemorar, Fabiano. Toda a linha Street Fighter, menos o Street Movie e o Zero, já pode ser encontrada para PC. E a Capcom já lançou também Megaman X para o computador. Quanto às placas de Saturn e PlayStation, dificilmente sairão, apesar da placa Diamond/Nvidia aceitar dois controles de Saturn.

SAMURAI E FATAL

A **Video News Game** está dando um Perfect nas outras e colocando a casa em ordem. *Samurai Shodown 2* vai sair para os consoles caseiros, no meu caso para o SNES? O que significa o Kim do *Fatal Fury 2* correndo no mortal no fundo da tela? Dá para jogar ou lutar contra ele?

Roberto Januario da Silva
São Paulo, SP

Roberto, pare de esquentar a cabeça com o nosso amigo Kim. O fato de ele estar correndo no fundo da tela é pura frescura, não significa nada. Quem sabe o cara não tinha nada para fazer e resolveu dar umas bandas nas telas dos outros personagens. Quanto à sua esperança de jogar o Samurai Shodown 2 no seu SNES, infelizmente não vai dar. A SNK parou de fornecer jogos para outro console que não seja o Neo Geo CD. A única exceção é o Saturn, já que a Sega acertou um contrato com a SNK. Tá falado?

JOVEM PAN SAT.
15 MILHÕES DE OUVINTES.
UMA AUDIÊNCIA CAPAZ DE LOTAR MAIS DE 100 MARACANÃS.

Jovem Pan Sat FM. Primeira emissora do público AB de 15 a 29 anos. A principal opção de rádio em qualquer horário. 34 afiliadas presentes em 18 dos 27 Estados brasileiros. A maior cobertura nacional. O menor custo por mil no target. Que tal anunciar o seu produto para uma torcida de 15 milhões de ouvintes fanáticos por consumo?

São Paulo (SP) 100,9 MHz • Araras (SP) 107.7 MHz • Belém (PA) 102,3 MHz • Belo Horizonte (MG) 99.1 MHz
Campinas (SP) 89.9 MHZ • Cascavel 101.5 MHz • Criciúma (SC) 97.3 MHz • Curitiba (PR) 103.9 MHz • Florianópolis (SC) 99.3 MHz
Fortaleza (CE) 94.7 MHz • Goiânia (GO) 88.5 MHz • Itapetininga (SP) 101.5 MHz • Jacarezinho (PR) 89.5 MHz
João Pessoa (PB) 101.7 MHz • Joinville (SC) 104.3 MHz • Macapá (AP) 94.5 MHz • Maceió (AL) 102.7 MHz
Manaus (AM) 104.1 MHz • Marília (SP) 100.9 MHz • Maringá (PR) 101.7 MHz • Osório (RS) 103.1 MHz • Piracicaba (SP) 103.1 MHz
Porto Alegre (RS) 100.5 MHz • Porto Velho (RO) 96.9 MHz • Recife (PE) 88.7 MHz • Rio de Janeiro (RJ) 94.9 MHz
Salvador (BA) 102.5 MHz • Santos (SP) 95.3 MHz • São Carlos (SP) 90.7 MHz Terezina (PI) 94.1 MHz
Tubarão (SC) 103.7 MHz • Uberaba (MG) 103.7 MHz • Vitória (ES) 92.5 MHz • Votuporanga (SP) 92.1 MHz



UMA HISTÓRIA DE MUITO SANGUE

Estouro de vendas em 95, *Mortal Kombat* começa o ano com uma novidade de arrepiar: a nova versão *Ultimate Mortal Kombat 3*

MATEUS ANDRADE E RODRIGO SEGATTI

Impressionados com o sucesso de *Street Fighter*, John Tobias e Ed Boon decidiram fazer um game de luta parecido, mas com algumas inovações. Ele seria mais fácil de jogar, teria atores digitalizados em vez de desenhos e muito, mas muito sangue. Assim nasceu a história de uma das séries de maior sucesso no mundo do videogame: *Mortal Kombat*.

Só pelo visual, a máquina já teria conquistado muitos fãs, mas o que a tornou tão famosa foi a violência excessiva e, é claro, os famigerados fatalities. Nem a série de filmes de terror *Sexta-feira 13* tem tantas cabeças arrancadas, corpos queimados vivos, corações arrancados e coisas do gênero. Um "clássico B"!

Pouco depois de seu lançamento, saiu a versão 2.0, com correções de jogabilidade e a adição do primeiro lutador secreto da história: o vil Reptile. Como não são bobos nem nada, os produtores de *Mortal* mais que rapidamente começaram a trabalhar na continuação. Com gráficos ainda melhores, chegou aos arcades *Mortal Kombat II*. O jogo trazia quase todos os personagens anteriores, menos Sonya e Kano, adicionando um cast enorme de lutadores novos e a possibilidade de jogar com Shang Tsung. Trouxe ainda vários personagens e códigos secretos que não acabam mais. O suficiente para manter a máquina no top ten por um longo tempo. Foram dadas algumas opções para deixar o ambiente mais leve, como os friendships (o lutador declara sua amizade ao oponente dando presentes ou dançando em vez de matá-lo) e os babalities, que transformam o adversário em bebês.

A máquina teve algumas versões adicionais com golpes novos e ainda mais segredos. Ano passado, o mundo do videogame foi agraciado com a super continuação *Mortal Kombat 3*. Para compensar os personagens menores que os da versão anterior e mudança de atores, dava um número enorme de personagens, com ainda mais fatalities e golpes, e um sistema de combos bem mais fácil. Mas o jogo se superou na parte de segredos, com um sistema de código para mexer em tudo que se possa imaginar, desde um joguinho de nave escondido até jogar com Smoke, o personagem secreto.



Depois de vários upgrades para satisfazer os jogadores, a Midway, fabricante do jogo, chegou à versão final de *MK3*, o *Ultimate Mortal Kombat 3*, que é a mudança mais radical até hoje. De volta, estão os personagens mais queridos de *Mortal*, que tinham sido deixados de fora, como Scorpion, Reptile e Kitana, sem contar o clássico Sub-Zero e outros vários ninjas. O resto da gangue está de volta com mais combos e golpes, como o uso da arma pelo Stryker. Foram adicionadas mais quatro telas de fundo, incluindo o lar de Scorpion (o Inferno).

Além da volta dos personagens, o velho Endurance Mode também faz seu retorno, para a alegria dos maníacos por dificuldade. Uma novidade é a possibilidade de ligar duas ou mais máquinas por cabos (link), para lutas dois a dois, como um "tag team" de luta livre, ou até um campeonato com oito jogadores, onde o campeão pode escolher entre vários segredos como prêmio. Segredo, aliás, é o que não falta no jogo: são pelo menos três personagens secretos selecionáveis e mais três inimigos escondidos, sem contar as velhas loucuras de sempre, como demos de todos os fatalities e Mega Endurances.



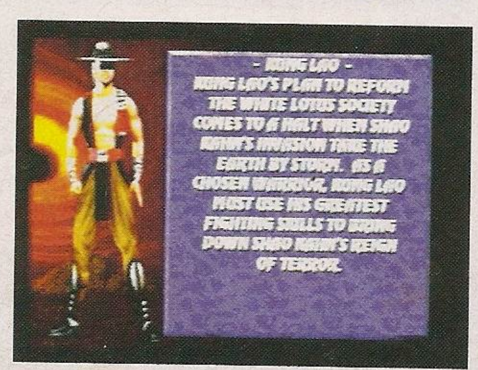
DE OUTWORLD PARA A TERRA

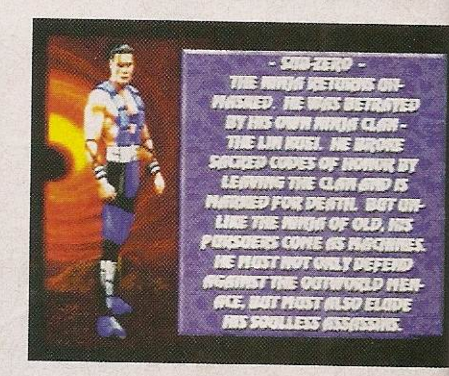
Cheia de feiticeiros, portais e luta pelo poder, a história de *Mortal Kombat* seduziu uma geração de gamemaníacos

Shang Tsung, um poderoso feiticeiro, tomou conta do campeonato *Mortal Kombat* há 500 anos, quando seu capataz Goro, o homem-dragão de 2.000 anos de idade, derrotou o campeão Kung Lao. Ele está usando o torneio como modo de adquirir poderes suficientes para sobrepujar seu mestre, Shao Kahn, e dominar Outworld, sua dimensão natal.

Tsung só não imaginava que o invicto Goro perderia para Liu Kang, um descendente de Kung Lao, devolvendo a direção do torneio para os monges do seu clã. Desnecessário dizer que Shao Kahn não ficou feliz por ter perdido sua influência maligna na Terra. Em um acesso de raiva, ele transporta todos os participantes do torneio e mais alguns penetras até Outworld, para resolver os assuntos ele mesmo.

E Kahn se dá mal novamente: os lutadores terráqueos conseguem derrotá-lo e retornar para a nossa dimensão. Mas, desta vez, ele decidiu deixar quieto. Infelizmente, seus feiticeiros descobriram que Sindel, sua esposa morta há 10 mil anos, poderia ter renascido na Terra. Motivado, ele abre o portal entre as dimensões para que suas tropas dominem o planeta. Dominar, em termos, pois ele matou quase toda a população da Terra, sobrando uns poucos para fazer frente à invasão. Será que ele vai ser derrotado? Será que ele ressurgirá das trevas? Provavelmente, pois *Mortal Kombat 4* já pode ser visto no horizonte.





LIU KANG

Considerado o melhor lutador da Terra, pertence ao clã da Lótus Branca, que tem como objetivo a erradicação do mal. É o herói da história e ganhou todos os campeonatos que disputou. Ele está em todas as versões de *Mortal Kombat*.

SONYA BLADE

Sonya é uma tenente das Forças Armadas norte-americanas que comanda um grupo especial responsável pela captura de criminosos extraordinários, como Kano. Dá para jogar com Sonya em *MKI* e *MK3*.

JAX

Jax faz parte do grupo de Sonya. Foi até Outworld para libertá-la, quando ela foi capturada junto com Kano. Infelizmente, durante a operação, Kano escapou novamente. Aparece em *MKII* e *MK3*.

SEKTOR

Sektor é um dos novos robôs-assassinos dos Lin Kuei, mandado para eliminar Sub-Zero. Só aparece em *MK3*.

SUB-ZERO

Membro do clã ninja Lin Kuei, ele ass sinou friamente Scorpion e família, s do assombrado pelo seu suposto fant ma. Quando os Lin Kueis decidiram transformar em ciborgues, ele se rebel contra seu próprio clã. Está em M *MKII* e *MK3*.

JOHNNY CAGE

Johnny é um astro de filmes de art marciais de Hollywood que entra n campeonatos para promover seus filme Ele pode ser encontrado em *MKI* e *MK*

KUNG LAO

Kung Lao é, como Liu Kang, membro Lótus Branca. Ele quer limpar o nome seu antepassado erradicando todo tipo de mal que encontrar. Aparece e *MKII* e *MK3*.

CYRAX

Assim como Sektor, Cyrax também é u robô-assassino com o objetivo de mat o azarado Sub-Zero. Só no *MK3*.

KANO

Um criminoso procurado, que faz parte da organização Dragão Negro, cujos membros são todos assassinos ciborgues. Kano busca poder para praticar o mal, como todo vilão que se preza. Ele está em *MKII* e *MK3*.

REPTILE

Membro de uma raça desconhecida de homens-lagarto, Reptile é um servo fiel de Shao Kahn, enviado para impedir a princesa Kitana de contatar Sindel a todo custo. Dá para jogar contra ele em MKI e com ele em *MKII* e *Ultimate MK3*.

GORO

O homem-dragão, capanga de Shang Tsung, aguentou firme o campeonato até ser derrotado por Liu Kang e nunca mais foi visto novamente. Não dá para jogar com Goro, apenas lutar contra ele no *MKI*.

KABAL

Ciborgue sobrevivente do apocalipse, Kabal não tem memória de quando ainda era humano e luta para lembrar. Bela terapia! Só aparece no *MK3*.

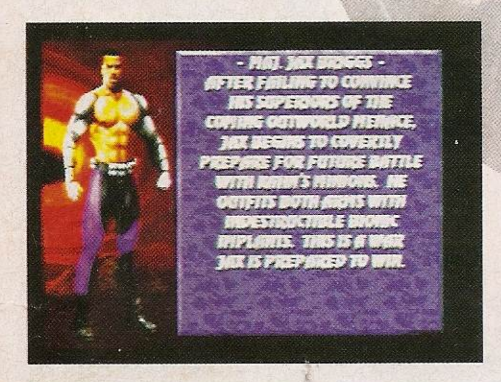
MOTARO

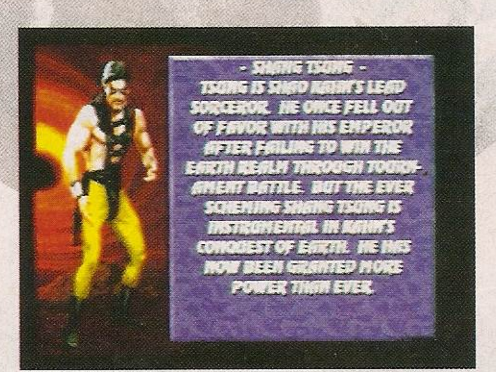
Membro de uma raça inimiga de Sheeva e Goro, Motaro foi o novo escolhido para a guarda pessoal de Shao Kahn. Aparece em *MK3*.

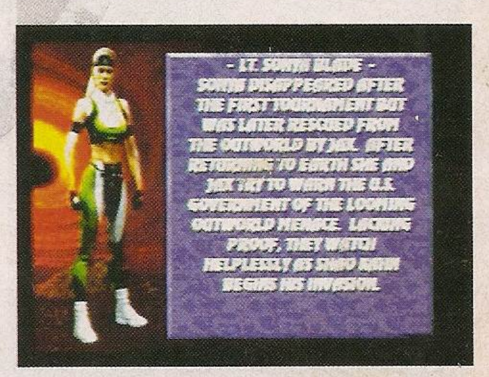
KITARO

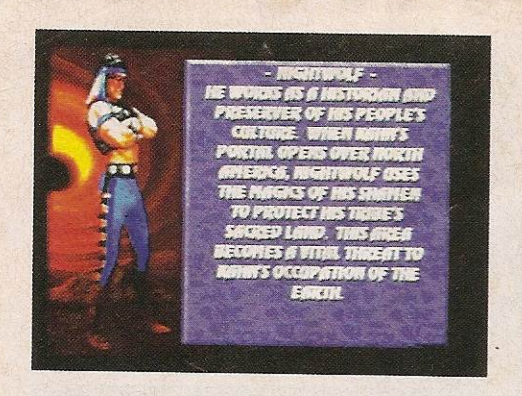
Ainda mais velho e poderoso do que Goro, Kitaro era o principal guerreiro de Shao Kahn durante *MKII*. Só dá para tirar um contra com ele no *MKII*.

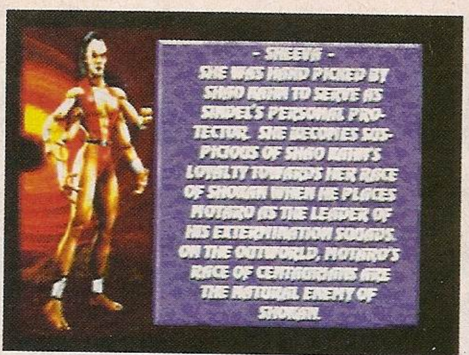
➔

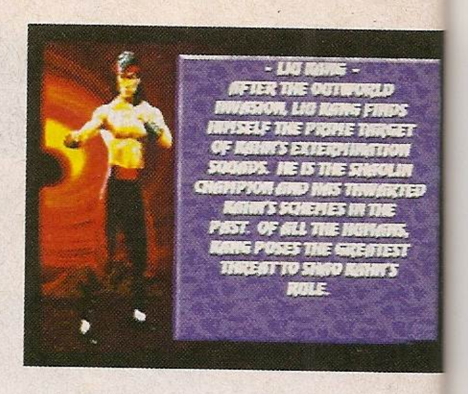












DE OUTWORLD PARA A TERRA

MILEENA

Suposta irmã-gêmea de Kitana, ela é na realidade uma espiã de Shao Kahn para vigiar a princesa. Aparece em *MKII* e *Ultimate MK3*.

JADE

Quando a princesa Kitana virou uma renegada, Jade foi escolhida por Shao Kahn para capturá-la. Como era ligada à princesa, ela deve escolher entre trair a amiga ou o seu imperador. Dá para jogar contra ela em *MKII* e com ela em *Ultimate MK3*.

BARAKA

Vindo de uma raça de monstros de Outworld, Baraka é um dos generais do exército de Shao Kahn, de acordo com o roteiro de Mortal Kombat II, única versão em que apareceu.

SCORPION

Ex-membro de um clã rival ao de Sub-Zero, Scorpion, depois de morto pelo mesmo, fez um acordo com o demônio para voltar ao mundo dos vivos e se vingar. Quando Shao Kahn tentou roubar as almas dos mortais do inferno, Scorpion se libertou da dívida com o demônio e agora anda livre pela Terra. Ele aparece em *MKI*, *MKII* e *Ultimate MK3*.

SHEEVA

Descontente com a indicação de Motaro para um lugar de honra perto de Shao Kahn, ela luta para destruir Motaro e, de quebra, o próprio Kahn. Está no *MK3*.

SINDEL

A rainha de Shao Kahn renascida foi, no passado, enfeitiçada para casar-se com Shao Kahn. Agora, sem lembranças de seu passado, ela segue fielmente o maridão Shao Kahn. Aparece em *MK3*.

STRYKER

Policial, único sobrevivente da cidade onde trabalhava, Stryker tem que proteger a si mesmo durante a invasão de Shao Kahn. Aparece em *MK3*.

KITANA

A filha de Shao Kahn, ao tentar livrar Outworld de seu pai, foi acusada de traição pelo alto conselho, ainda mais depois de assassinar Mileena. Shao Kahn quer capturá-la antes que ela chegue à recém-coroada rainha Sindel e conte sua verdadeira história. Está em *MKII* e *Ultimate MK3*.

SHANG TSUNG

Shang Tsung era um dos principais fe ceiros de Shao Kahn e, depois de ten traí-lo, foi perdoado e até rejuvenesci pelo imperador, a quem voltou a serv Ele é capaz de se transformar e qualquer outro lutador. Dá para lut contra ele em *MKI* e com ele em *MKI MK3*.

SHAO KAHN

A fonte de todos os problemas de M Depois de casar-se com Sindel e tom conta do Outworld, por falta de espa para expansão, quis dominar a dime são da Terra também. Aparece em M e *MK3*.

NIGHTWOLF

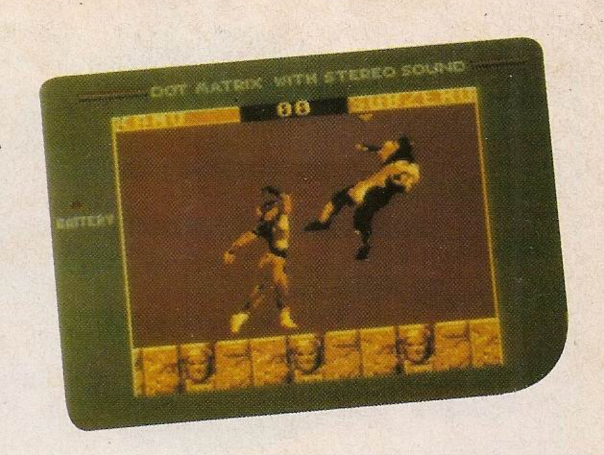
O único sobrevivente índio após a i vasão de Shao Kahn, Nightwolf é u xamã contra os invasores. Só dá pa jogar com ele no *MK3*.

RAYDEN

O Deus do Trovão tomou forma human para participar dos campeonatos *Mort Kombat*. Durante a invasão de Sha Kahn, entretanto, ele não pode interfe pessoalmente, convocando os guerreiro sobreviventes para a luta. Presenç assegurada em *MKI* e *MKII*.



FLIPERAMA DOMÉSTICO



As últimas versões de *Mortal Kombat* para os consoles de 32 bits trazem toda perfeição gráfica e sonora dos arcades







As adaptações do arcade foram conturbadas: versões com e sem censura, tempo de acesso demorado no CD, fatalities adulterados e classificação por faixa etária

As primeiras adaptações de *Mortal Kombat I* para videogame foram polêmicas. A do Super NES era quase perfeita, mas tinha os fatalities adulterados e absolutamente nenhuma gota de sangue (saía uns líquidos brancos. Suor? Leite? Ninguém sabe ao certo). A versão do Mega Drive, entretanto, apesar de não ter gráficos tão bons e um sonzinho quase lamentável, tinha um código para sangue e fatalities intactos. Ambas tinham 16 Megabits. *MKI* saiu também para o Master System e Game Gear, igualmente sem censura, para o Game Boy e para o PC (bastante parecido com o arcade, só que com baixa resolução). Mais tarde saiu *Mortal Kombat I* para o Sega CD, uma versão que prometeu mas não entregou. Era muito tempo de acesso, parando inclusive a luta para carregar.

Já no lançamento de *MKII*, a Nintendo teve que recuar para recuperar as vendas. Para regular a coisa, foi criado um sistema de classificação por faixa etária para jogos de videogame. Assim, a adaptação para o SNES foi bem parecida ao arcade, com 24 Megabits, assim como a do Mega Drive. Na onda, saiu *MKII* para Game Gear, Game Boy, Master System e PC. O que nos leva ao maior lançamento do ano passado.



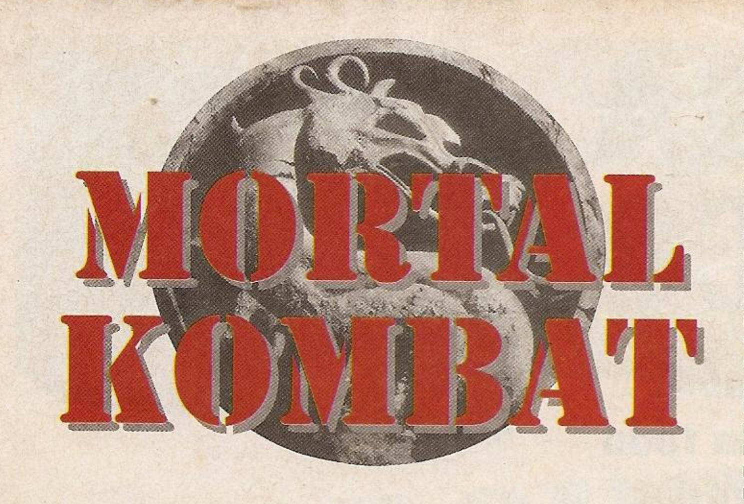
Já no *MKI*, a versão para Mega Drive arrebentava: muito sangue e fatalities completos



O primeiro *MK* para Super NES decepcionou: cadê o sangue?

Além das tradicionais versões para Super NES e Mega (32 Megabits as duas), entrou na briga o PlayStation, com uma versão idêntica ao arcade, só que com um grave problema: o tempo de acesso. Antes de jogar, tudo bem, mas quando Shang Tsung vai se transformar, dá-lhe uns sete segundos para carregar, e ainda com uma paradinha antes de qualquer fatality. Saiu uma versão surpreendentemente fiel para o PC e a Williams promete versões para os outros consoles de última geração.

Falando neles, a nostalgia tomou conta dos programadores, que decidiram lançar o *Mortal Kombat II* para Saturn e PlayStation. Desse jeito, nem é preciso mais sair de casa para ir ao fliperama. ■



MORTAL KOMBAT

MOTAL KOMBAT (MASTER E GAME GEAR)

CÓDIGO DE SANGUE

Na tela de códigos digite 2 1 2 ↓ ↑

MORTAL KOMBAT (MASTER)

GOLPES

SCORPION
Spear: ← ←+ 1
Teleport: ↙* ↙*+ 1
Fatality: ← aperte e segure 1 ↑ ↑(média distância)

SONYA
Ring Toss: →+ 1
Square Wave Flight: ← →+1
Scissor Kick: ↓+ 1 e 2
Fatality: → → ← ←+ 1

SUB ZERO
Freeze: →+1
Fatality: → ↓ →+ 1(perto)

JOHNNY CAGE
Green Ball: ← →+ 1
Shadow Kick: ← →+ 2
Fatality: → → →+ 1(médio)

LIU KANG
Fire Ball: → →+ 1
Flying Kick: → →+ 2
Fatality: 360 no sentido horário(medio)

RAYDEN
Teleport: ↓ ↑
Lightning Throw: ↓ →+ 1
Torpedo: ← ← →
Fatality: →→→ ← ←+ 1(perto)

MORTAL KOMBAT (GAME BOY)

JOGUE COM GORO

Termine com qualquer jogador. Quando aparecer "THE END" segure T↑ e o botão A. Quando aparecer o título solte tudo e aperte Start.

GORO
Invisibility: A e B + ↓
Fire Ball: ← → + B
Jump Squash: ↑+ A

MORTAL KOMBAT (GAME BOY)

GOLPES

LIU KANG
Fire Ball: ← ←+ B
Flying Kick: → →+A
Fatality: → → ←+ B
(um corpo de distância)

KANO
Spinning Ball: → ↓ ←
Knife: ← →+ B
Fatality: ↓ → →+ A (médio)

RAYDEN
Lightning Throw: → →+ B
Teleport: ↓ →
Torpedo: ← ← ← →
Fatality: ← → ↓+ A e B(perto)

SCORPION
Spear: ← ←+ B
Teleport: → ↓+ A
Fatality: → → →+ A e B
(um corpo e meio de distância)

SONYA
Ring Toss: ← ←+ B
Square Wave Flight: → ← ← →
Scissor Kick: ↓+ A e B
Fatality: ← ← → + A e B (médio)

SUB ZERO
Freeze: ← →+A
Foot Slide: → ↓ + B
Fatality: → ↓ →+B (médio)

SA: Soco Alto
SB: Soco Baixo
CA: Chute Alto
CB: Chute Baixo

MORTAL KOMBAT (SNES)

GOLPES

JOHNNY CAGE
Green Ball: ← ← → + SA
Shadow Kick: ← ← → + CB
Fatality: → → → + CA (médio)

KANO
Spinning Ball: Segure Block + 360
Knife: Segure Block + ← →
Fatality: ↙* ↓ ↘ + SB(médio)

SONYA
Ring Toss: ← →+ SB
Square Wave Flight: ← → + SA
Scissor Kick: Segure Block ↓ + SB e CB
Fatality: ← ← → →+ Block (médio)

RAYDEN
Torpedo: ← ← →
Teleport: ↓ ↑
Lightning Throw: ↓ ↘ →+ SB
Fatality: → → → ← ← + SA(perto)

SCORPION
Spear: ← ← + SB
Teleport: ↓ ↙* ← + SA
Fatality: Block ↑ ↑(médio)

LIU KANG
Fire Ball: → →+SA
Flying Kick: → → +CA
Fatality: 360 no sentido horário(médio)

SUB ZERO
Freeze: ↓ ↘ →+ SB
Foot Slide: →+ block SB e CB
Fatality: → ↓ → + SA(médio)

MORTAL KOMBAT (SNES)

LUTE CONTRA REPTILE

Na fase The Pit ganhe de seu adversário de Double Flawless (dois "perfect's") e acabe com Fatality. Você vai ser desafiado pelo lagartão no fundo do poço.

MORTAL KOMBAT (MEGA)

CÓDIGO DE SANGUE

Na tela que fala do código de ética dos jogadores digite: A B A C A B B.

GOLPES

JOHNNY CAGE
Green Balll: ← ← → + SA
Shadow Kick: ← ← → + CA
Fatality: → → → + SA (perto)

KANO
Knife: Segure Block+ ← →
Spinning Ball: Segure Block + 360
Fatality: Segure Block ← ← + SA (perto)

SONYA
Ring Toss: ← → +SB
Square Wave Flight: ← → + SA
Scissor Kick: ↓+ Block SB e CB
Fatality: ← ← → → + Block

RAYDEN
Torpedo: ← ← →
Teleport: ↓ ↑
Lightining Throw: ↓ ↘ → + SB
Fatality: → ← ← + SA

SCORPION
Spear: ← ← + SB
Teleporte: ↓ ↙ ← + SA
Fatality: Segure Block ↑ ↑

LIU KANG
Flying Kick: → →+ CA
Fire Ball: → →+ SA
Fatality: 360 no sentido horário

SUB ZERO
Freeze: ↓ ↘ → + SB
Foot Slide: →+ Block SB e CB
Fatality: → ↓ → + SA

MORTAL KOMBAT (SEGA CD)

CHEAT MODE

Na tela Game Start/Options digite:
↓ ↑ ← ← A → ↓.

MORTAL KOMBAT 2 (GAME BOY)

GOLPES

JAX
Ground Pound: segure B por 3 sec. e solte
Grab: → → + B
Sonic Wave: → ↓ + A
Back Breaker: Start quando estiver pulando junto com o adversário
Fatality: segure A → → → solta o A (bem perto)
Babality: ↓ ↑ ↓ ↑+A
Spikes: segura Start ↑ solta ↑ ↓+ A

KITANA
Fan Swipe: ←+B
Fan Throw: → → + AB
Fan Lift: ← ← + B
Square Wave Punch: ↓ ← + B

LIU KANG
Crouching Fire Ball: ↓ → + B
Fire Ball: → → + B
Flying Kick: → →+ A
Bicycle Kick: segure A 3 sec.

MILEENA:
Teleport Kick: → → + A
Roll Attack: ← ← ↓ + A
Sai Throw: segure B 2 sec. e solte

REPTILE
Acid Spit: → → + B
Force Ball: ← ←+ AB
Invisibility: segure Start ↑ ↑ ↓ + B
Slide: ←+AB

SCORPION
Spear: ← ← + B
Decoy: ↓ ← +B
Air Throw: Start pulando junto com o adversário

SUB ZERO
Deep Freeze: ↓ →+B
Ground Freeze: ↓ ←+B
Slide: ↓+ AB

SHANG TSUNG
Flaming Skulls:
1: ← ←+B
2: ← ← →+B
3: ← ← → →+B
Morph:
Jax: ↓ → ← + B

Kitana: Start 3 vezes
Liu Kang: ← ← → →+Start
Mileena: segure B por 2 sec.
Reptile: segure Start ↑ ↓ ↑
Scorpion: segure Start ↑ ↑
Sub Zero: → ← →+A

MORTAL KOMBAT 2 (ARCADE)

GOLPES

SA: Soco Alto
SB: Soco Baixo
CA: Chute Alto
CB: Chute Baixo

FRIENDSHIP E BABALITY

Para poder fazer estes movimentos você tem que vencer o último round sem usar socos.

SUB ZERO

Ground Freeze: ↓ ↙ ←+ CB
Freeze: ↓ ↘ → + SB
Slide: segure ←+ Block e SB e CB
Fatality: congele o adversário e faça → → ↓+CA (perto)
Fatality: Segure SB ← ← ↓ → e solte SB (longe)
Friendship: ← ← ↓+ CA
Babality: ↓ ← ←+CA
Pit e Espetos: ↓ → →+ Block (perto)

SCORPION

Spear: ← ← SB
Take Down: ↓ ↙ ←+CB
Teleport: ↓ ↙ ←+SA
Air Throw: Block pulando junto com o adversário
Fatality: segure Block ↑ ↑+ SA (médio)
Fatality: segure SA ↓ → → → solte SA (bem perto)
Friendship: ← ← ↓+CA
Babality: ↓ ← ←+CA
Pit e Espetos: ↓ ↓ → →+Block (perto)

JOHNNY CAGE

Shadow Upper: ← ↓ ↙+SA
Shadow Kick: ← →+CB
High Green Ball: ↓ ↙ ←+SA
Low Green Ball: ↓ ↘ →+CB
Fatality: ↓ ↓ → →+SB (bem perto)
Fatality: → → ↓ ↑(bem perto)
Friendship: ↓ ↓ ↓ ↓+CA
Babality: ← ← ←+CA
Pit e Espetos: ↓ ↓ ↓+CA (perto)

KITANA

Fan Suction: ← ← ←+SA
Fan Throw: → →+ SA e CA (pode ser feito no ar)
Square Wave Flight: → ↘ ↓ ↙ ←+SA
Fatality: segure CB → → ↓ → e solte CB (bem perto)
Fatality: 3 vezes Block CA (bem perto)
Friendship: segure Block ↓ ↓ ↓ ↑+CB
Babality: ↓ ↓ ↓+CB
Pit e Espetos: segure CB → → ↓ →e solte CB

LIU KANG

Bicycle Kick: segure CB por 2 s. e solte
High Fire Ball: → →+SA (pode ser feito no ar)
Low Fire Ball: → →+SB
Flying Kick: → →+CA
Fatality: 360 no sentido horário (um pulo)
Fatality: ↓ → ← ←+ CA (perto)
Friendship: → ← ← ←+ CB
Babality: ↓ ↓ → ←+ CB
Pit e Espetos: ← → →+ CB

RAYDEN

Electric Grasp: segure SA por 2 s. e solte quando estiver perto.
Electricity: ↓ ↘ →+SB
Torpedo: ← ← → (pode ser feito no ar)
Teleport: ↓ ↑
Fatality: segure CB por 6 sec. e solte bem perto. Depois aperte rápida e alternadamente Block e CB.
Fatality: segure SA por 8 sec. e solte bem perto.
Friendship: ↓ ← →+CA
Babality: segure Block ↓ ↓ ↑+CA
Pit e Espetos: segure Block ↑ ↑ ↑+SA

KUNG LAO

Warp: ↓ ↑
Flying Kick: durante o salto ↑ ↓+CA
Hat Spin: segure Block ↑ ↑ solte Block e aperte CB
Hat Throw: ← →+SB
Fatality: → → →+CB (perto)
Fatality: segure SB ← → e solte SB (longe)
Friendship: ← ← ← ↓+ CA
Babality: ← ← → →+CA
Pit e Espetos: → → →+CA

JAX

Grab: → →+SB (perto)
Fire Wave: ↓ ↙ ←+ CA
EarthQuake: segure CB 4 sec. e solte
Air Back Breaker: aperte Block quando estiver pulando com o adversário
Body Slam: Agarre o inimigo com SB e fique apertando SA para danos extras
Dizzy Hit: → →+SA (perto)
Fatality: ↓ ↓ ↓ ↓+CB(perto)
Fatality: segure CB → → → e solte CB(perto)
Friendship: segure Block ↓ ↓ ↑ ↑+CB
Babality: segure Block ↓ ↑ ↓ ↑+CB
Pit e Espetos: segure Block ↑ ↑ ↓+CB

BARAKA

Slicing Blades: ← ←+SB
Blade Throw: ↓ BF →+ SA
Head Swipe: ←+SA
Fatality: ← ← ← ←+SA (bem perto)
Fatality: ← → ↓ →+SB (bem perto)
Friendship: segure Block ↑ → →+CA
Babality: → → →+CA
Pit e Espetos: → → ↓+CA

MILEENA

Ground Roll: ← ← ↓+CA
Teleport: → →+CB
Sai Throw: segure SA por 2 s. e solte (pode ser feito no ar)
Fatality: segure CA 2 sec. e solte (bem perto)
Fatality: → ← →+SB (perto)
Friendship: segure Block ↓ ↓ ↓+CA
Babality: ↓ ↓ ↓+CA
Pit e Espetos: → ↓ →+CB

REPTILE

Disappear: segure Block ↑ ↑ ↓+SA
Slide: ←+Block SB e CB
Acid Spit: → →+SA
Force Bubble: ← ←+SA e SB
Fatality: ← ← ↓+SB (médio)
Fatality: segure Block ↑ ↑ ↓+SB para ficar invisível. Aproxime-se do adversário e faça → → ↓+ CA
Friendship: ← ← ↓+CB
Babality: ↓ ← ←+CB
Pit e Espetos: ↓ → → + Block

SHANG TSUNG

Fire Ball:
1: ← ←+SA
2: ← ← →+SA
3: ← ← → →+SA
Morph:
Sub Zero: → ↓ →+SA
Scorpion: segure Block ↑ ↑
Johnny Cage: ← ← ↓+B
Liu Kang: ← ← → →+Block
Rayden: ↓ ← →+SB
Kitana: Block 3 vezes
Mileena: segure SA por 3 s. e solte
Jax: ↓ → ←+CA
Baraka: ↓ ↓+ CB
Kung Lao: ← ↓ ←+ CA
Reptile: segure Block ↑ ↓+ SA
Fatality: segure Block ↑ ↓ ↑+ CB (bem perto)
Fatality :segure CA 2sec. e solte (perto)
Fatality: segure SB por 30 s. solte e segure por mais 30 s.
Friendship: ← ← ↓ →+CA
Babality: ← → ↓+CA
Pit e Espetos: segure Block ↓ ↓ ↑ ↓

MORTAL KOMBAT 2 (MEGA)

FERGALITY

Entre no Test Mode. Para isso coloque o cursor em "DONE!" e faça a seguinte sequência: → ← → ↓ → ← ← → →.

Entre no Test Mode (2) e selecione Background 6. Para finalizar vá até o Test Mode (3) e acione o "Oooh Nasty!". Pronto. Agora é só jogar com o Rayden e na hora do Finish Him ← ← ←+Block.

MORTAL KOMBAT 2

LUTE CONTRA SMOKE

Na tela The Portal aperte no controle 2 ↑+Start ao mesmo tempo que aparecer aquele carinha esquisito no canto inferior da tela (toastyyy!).

MORTAL KOMBAT 2 (MEGA E SNES)

LUTE CONTRA JADE

Para desafiar a ninja Jade na décima luta uma antes do quadrado com a interrogação ganhe a luta apenas com o CB. Não vale usar nem o Block.

LUTE CONTRA NOOB SAIBOT

Para enfrentar o ninja invisível coloque 50 vitórias no seu placar.

MORTAL KOMBAT 2 (SNES)

ENDURANCE MODE

Para acionar o Endurance Mode ligue o console segurando L e R. Continue com eles apertados até a tela Game Start. Aí é só apertar Start.

MORTAL KOMBAT 2 (MEGA E SNES)

GOLPES

SUB ZERO

Ground Freeze: ↓ ↙ ←+ CB
Freeze: ↓ ↘ → + SB
Slide: segure ←+ Block e SB e CB
Fatality: congele o adversário e faça → → ↓+CA (perto)
Fatality: Segure SB ← ← ↓ → e solte SB (longe)
Friendship: ← ← ↓+ CA
Babality: ↓ ← ←+CA
Pit e Espetos: ↓ → →+ Block (perto)

SCORPION

Spear: ← ← SB
Take Down: ↓ ↙ ←+CB
Teleport: ↓ ↙ ←+SA
Air Throw: Block pulando junto com o adversário
Fatality: segure Block ↑ ↑+ SA (médio)
Fatality: segure SA ↓ → → → solte SA (bem perto)
Friendship: ← ← ↓+CA
Babality: ↓ ← ←+CA
Pit e Espetos: ↓ ↓ → →+Block (perto)

JOHNNY CAGE

Shadow Upper: ← ↓ ↙+SA
Shadow Kick: ← →+CB
High Green Ball: ↓ ↙ ←+SA
Low Green Ball: ↓ ↘ →+CB
Fatality: ↓ ↓ → →+SB (bem perto)
Fatality: → → ↓ ↑(bem perto)
Friendship: ↓ ↓ ↓ ↓+CA
Babality: ← ← ←+CA
Pit e Espetos: ↓ ↓ ↓+CA (perto)

KITANA

Fan Suction: ← ← ←+SA
Fan Throw: → →+ SA e CA (pode ser feito no ar)
Square Wave Flight: → ↘ ↓ ↙ ←+SA
Fatality: segure CB → → ↓ → e solte CB (bem perto)
Fatality: 3 vezes Block CA (bem perto)
Friendship: segure Block ↓ ↓ ↓ ↑+CB
Babality: ↓ ↓ ↓+CB
Pit e Espetos: segure CB → → ↓ →e solte CB

LIU KANG

Bicycle Kick: segure CB 2 s. e solte
High Fire Ball: → →+SA (pode ser feito no ar)

Low Fire Ball: → →+SB
Flying Kick: → →+CA
Fatality: 360 no sentido horário (um pulo)
Fatality: ↓ → ← ←+CA (perto)
Friendship: → ← ← ←+CB
Babality: ↓ ↓ → ←+CB
Pit e Espetos: ← → →+CB

RAYDEN

Electric Grasp: segure SA por 2 s. e solte quando estiver perto.
Electricity: ↓ ↘ →+SB
Torpedo: ← ← → (pode ser feito no ar)
Teleport: ↓ ↑
Fatality: segure CB por 6 s. e solte bem perto. Depois aperte rápida e alternadamente Block e CB.
Fatality: segure SA por 8 s. e solte bem perto.
Friendship: ↓ ← →+CA
Babality: segure Block ↓ ↓ ↑+CA
Pit e Espetos: segure Block ↑ ↑ ↑+SA

KUNG LAO

Warp: ↓ ↑
Flying Kick: durante o salto ↑ ↓+CA
Hat Spin: segure Block ↑ ↑ solte Block e aperte CB
Hat Throw: ← →+SB
Fatality: → → →+CB (perto)
Fatality: segure SB ← → e solte SB (longe)
Friendship: ← ← ← ↓+CA
Babality: ← ← → →+CA
Pit e Espetos: → → →+CA

JAX

Grab: → →+SB (perto)
Fire Wave: ↓ ↙ ←+ CA
EarthQuake: segure CB por 4 s. e solte
Air Back Breaker: aperte Block quando estiver pulando com o adversário
Body Slam: Agarre o inimigo com SB e fique apertando SA para danos extras
Dizzy Hit: → →+SA (perto)
Fatality: ↓ ↓ ↓ ↓+CB (perto)
Fatality: segure CB → → → e solte CB (perto)
Friendship: segure Block ↓ ↓ ↑ ↑+CB
Babality: segure Block ↓ ↑ ↓ ↑+CB
Pit e Espetos: segure Block ↑ ↑ ↓+CB

BARAKA

Slicing Blades: ← ←+SB
Blade Throw: ↓ BF → + SA
Head Swipe: ←+SA
Fatality: ← ← ← ←+SA (bem perto)
Fatality: ← → ↓ →+SB (bem perto)
Friendship: segure Block ↑ → →+CA
Babality: → → →+CA
Pit e Espetos: → → ↓+CA

MILEENA

Ground Roll: ← ← ↓+CA
Teleport: → →+CB
Sai Throw: segure SA por 2 s. e solte (pode ser feito no ar)
Fatality: segure CA por 2 s. e solte (perto)
Fatality: → ← →+SB (perto)
Friendship: segure Block ↓ ↓ ↓+CA
Babality: ↓ ↓ ↓+CA
Pit e Espetos: → ↓ →+CB

REPTILE

Disappear: segure Block ↑ ↑ ↓+SA
Slide: ←+Block SB e CB
Acid Spit: → →+SA
Force Bubble: ← ←+SA e SB
Fatality: ← ← ↓+SB(médio)
Fatality: segure Block ↑ ↑ ↓+SB para ficar invisível. Aproxime-se do adversário e faça → → ↓+CA
Friendship: ← ← ↓+CB
Babality: ↓ ← ←+CB
Pit e Espetos: ↓ → →+Block

SHANG TSUNG

Fire Ball:
1: ← ←+SA
2: ← ← →+SA
3: ← ← → →+SA
Morph:
Sub Zero: → ↓ →+SA
Scorpion: segure Block ↑ ↑
Johnny Cage: ← ← ↓+B
Liu Kang: ← ← → →+Block
Rayden: ↓ ← →+SB
Kitana: Block 3 vezes
Mileena: segure SA por 3 s. e solte
Jax: ↓ → ← +CA
Baraka: ↓ ↓+ CB
Kung Lao: ← ↓ ←+CA
Reptile: segure Block ↑ ↓+SA
Fatality: segure Block ↑ ↓ ↑+CB (bem perto)
Fatality : segure CA por 2 s. e solte (perto)
Fatality: segure SB por 30 s. solte e segure por mais 30 s.
Friendship: ← ← ↓ →+CA
Babality: ← → ↓+CA
Pit e Espetos: segure Block ↓ ↓ ↑ ↓

MORTAL KOMBAT III (MEGA)

ESCOLHER SMOKE MOTARO E SHAO KHAN

Na tela de menu faça C → A ← A ↑ C → A ← A ↑.
Aparecerá um menu secreto e é possível acionar os personagens secretos e ainda jogar um joguinho secreto. Com essa dica Shang Tsung se transforma em Smoke: ← ← + soco baixo

MAIS UMA TELA DE OPTIONS SECRETA

Depois de feita a dica acima no mesmo lugar faça B A ↓ ← A ↓ C → ↑ ↓

ESCOLHER SÓ O SMOKE

Na tela que aparece só MK3 tecle rapidamente A B B A ↓ A B B A ↓ ↑ ↑

TOURNAMENT MODE

Na tela de menu inicial aperte A B C e Start ao mesmo tempo

95 CRÉDITOS

Ainda na mesma tela faça A C ↑ B ↑ B A ↓
Repita várias vezes para chegar a 95

MORTAL KOMBAT (MEGA)

CÓDIGOS

Pong MK4: 303 606
Timer Down: 494 494
Regenerate: 011 971
T N T: 929 646
Sem Tempo: 667 255
Disable Sweeps: 091 293
Mais Finishing Time: 955 955
Sem Combos: 999 995
No Abuse: 911 911
Endurance Match: 006 040

MORTAL KOMBAT 3 (SNES)

ESCOLHA O SMOKE

Ligue o console segurando ← A. Na tela onde está escrito Williams solte e segure → B até aparecer a frase "There is no Knowledge that is not Power" aí solte e segure Y X. Vai aparecer a tela do MK3 com o Smoke andando. Solte e aperte Start.

FATALITIES DO SMOKE

fatality1: (longe) segure block ↑ ↑ → ↓
fatality 2: (longe) ↓ ↓ → block

TELA EXTRA "KOOL STUFF"

Na tela de apresentação (Start e Options) faça ↑ ↑ ↓ ↓ ← → A B A

TELA SECRETA "SCOTT'S STUFF"

Na famosa tela de apresentação faça X B A Y ↑ ← ↓ → ↓

MAIS UMA TELA DE OPÇÕES SECRETA "KOOLER STUFF"

Na tela de apresentação faça Select A B → ← ↓ ↓ ↑ ↑

SOUND TEST

Na legendária tela de apresentação faça A Y B X

TOURNAMENT MODE

Na tela de Start e Options segure L R e aperte Start

MORTAL KOMBAT 3 (MEGA E SNES)

GOLPES

SHANG TSUNG

Flaming Skull:
← ← SA (uma magia)
← ← → SA (duas magias)
← ← → → SA (três magias)
Ground Eruptions: → ← ← CB
Transformações:
Sindel: ← ↓ ← CB
Jax: → → ↓ SB
Kano: → ← → B
Liu Kang: 360° no direcional
Sonya: s ↓ R+SB+B
Stryker: → → → CA
Sub-Zero: → ↓ → SA
Cyrax: B B B
Sektor: ↓ → ← R
Nightwolf: ↑ ↑ ↑
Sheeva: → ↓ → CB
Kabal: SBBCA
Fatality 1: s SB R B B B (perto)
Fatality 2: s SB ↓ → → ↓ (perto)
Stage Fatality: s B ↑ ↑ ← SB
Friendship: CB CB R R ↓ (longe)
Babality: R R R CB
Animality: s SA R R R (distância média)

SINDEL

Energy Ball: → → SB
Paralysis Shriek: → → → SA
Flight: ← ← → CA (B para descer)
Air Energy Ball: durante flight ← ↓ → CB
Fatality 1: R R B B R+B (perto)
Fatality 2: R R B R B (distância média)
Stage Fatality: ↓ ↓ ↓ SB
Friendship: ↑ + R ↑ + R ↑ + R
Babality: R R R R ↑
Animality: → → ↑ SA

JAX

Earthquake: s CB por 3 s.
Gotha Grab: → → SB
Multi-Slam: SA rapidamente depois que agarrar
Back Breaker: B no ar, próximo do oponente
Arm Cannon: ← → SA
Double Arm Cannon: → → ← ← SA
Fatality 1: R B R R LK (longe)
Fatality 2: s B ↑ ↓ → ↑ B (perto)
Stage Fatality: ↓ → ↓ SB
Friendship: CB CB R R CB (longe)
Babality: ↓ ↓ ↓ CB
Animality: s SB → → ↓ →

KANO

Cannon Ball Roll: s CB por 3 s.
Knife Throw: ↓ ← SA
Knife Uppercut: ↓ → SA
Headbutt: durante o combo ↓ + SB
Fatality 1: s SB → ↓ ↓ → (perto)
Fatality 2: s SB B B CA (distância média)
Stage Fatality: ↑ ↑ ← CB
Friendship: CB CB R R CA (longe)
Animality: s SA B B B B

LIU KANG

Fireball: → → SA
Low Fireball: → → SB
Flying Kick: → → CA
Bicycle Kick: s CB por 3 s.
Fatality 1: → → ↓ ↓ CB
Fatality 2: ↑ ↓ ↑ ↑ R + B
Stage Fatality: R B B CB
Friendship: ↓ + R ↓ + R ↓ + R (longe)
Babality: ↓ ↓ ↓ CA
Animality: ↓ ↓ ↑ (distância média)

SONYA

Energy Rings: ↓ → SB
Leg Grab: s ↓ SB+B
Squre Wave Flight: → ← SA
Bicycle Uppercut Kick: ← ← ↓ CA
Fatality 1: ← → ↓ ↓ R
Fatality 2: s B + R ↑ ↑ ← ↓ (longe)

Stage Fatality: → → ↓ SA
Friendship: ← ← ← ↓ CB
Animality: s SB ← → ↓ →

STRYKER
Club Swipe: → ← SB
Sliding Club Throw: → → CA
Granadde Toss: ↓ ← SA
Fatality 1: ↓ → ↓ → B (perto)
Fatality 2: → → → → CB (longe)
Stage Fatality: → ↑ ↑ CA
Friendship: SB SB R R SB (longe)
Babality: ↓ → → ← SA
Animality: R R R R B (perto)

SUB ZERO
Slide: s B SB + B + CB
Freeze Ray: ↓ → SB
Air Freeze Ray: ↓ → SA
Ice Clone: → ↓ ← SA
Fatality 1: B B R B R (perto)
Fatality 2: ← ← ↓ ← R (distância média)
Stage Fatality: ← ↓ → → CA
Friendship: CB CB R R ↑ (longe)
Babality: ↓ ↓ ↓ ← ← CA
Animality: s B → ↑ ↑ (perto)

CYRAX
Green Net: ← ← CB
Bomb Drop: s CB → → CA
Close Bomb Drop: s CB ← ← CA
Teleport: → ↓ B
Fatality 1: ↓ ↓ → ↑ + R (perto)
Fatality 2: ↓ ↓ ↓ ↑ ↓ SA
Stage Fatality: R B R
Friendship: R R R R ↑ (longe)
Babality: → → ← SA
Animality: s B ↑ ↑ ↓ ↓ (perto)

SEKTOR
Missile: → → SB
Heat Seeking Missile: → ↓ ← SA
Teleport Uppercut: → → CB
Fatality 1: → → → ← B (longe)
Fatality 2: SB R R B (distância média)
Stage Fatality: ↓ ↓ ↓ R
Friendship: R R R ↓ (longe)
Babality: ← ↓ ↓ ↓ CA
Animality: → → ↓ ↑

NIGHTWOLF
Bow & Arrow: ↓ ← SB
Tomahawk: ↓ → SA
Green Dash: → → CB
Fatality 1: s B ↑ ↑ ← → B
Fatality 2: ← ← ← ↓ SA (longe)
Stage Fatality: R R R B
Friendship: ↓ + R ↓ + R ↓ + R (longe)
Babality: → → → ↓ ↓
Animality: → → ↓ ↓

SHEEVA
Teleport Stomp: ↓ ↑
Fireball: ↓ → SA
Ground Stomp: ← ↓ ← CA
Fatality 1: → ↓ ↓ → SB (perto)
Fatality 2: R B B B B (perto)
Stage Fatality: ↓ → ↓ → SB
Friendship: → → ↓ → SA
Babality: ↓ ↓ ↓ ← CA
Animality: R B B B B (perto)

KUNG LAO
Teleport: ↓ ↑
Air Kick: ↓ + CA (no ar)
Whirlwind Spin: → ↓ → R
Hat Throw: ← → SB
Fatality 1: B + R B + R ↓
Fatality 2: → → ← ↓ SA (distância média)
Stage Fatality: ↓ ↓ → → CB
Friendship: R SB R CB
Babality: ↓ → → SA
Animality: R R R R B (perto)

KABAL
Tornado Dash: ← → CB
Purple Fireball: ← ← SA (também no ar)
Blades From Behind ← ← ← R
Fatality 1: ↓ ↓ ← → B (distância média)
Fatality 2: R B B B CA
Stage Fatality: B B B CA
Friendship: R CB R R ↑
Babality: R R CB
Animality: s SA → → ↓ →

SMOKE
Fatality 1: s R + B ↓ ↓ → C (distância média)
Fatality 2: s B ↑ ↑ → ↓ (longe)
Stage Fatality: → → ↓ CB
Friendship: R R R CA
Babality: ↓ ↓ ← ← CA
Animality: ↓ → → B

MORTAL KOMBAT 3 (ARCADE)

SA: Soco Alto
SB: Soco Baixo
CA: Chute Alto
CB: Chute Baixo
R: Run
B: Block

GOLPES

SHANG TSUNG
Flaming Skull: ← ← SA (uma magia)
← ← → SA (duas magias)
← ← → → SA (três magias)
Ground Eruptions: → ← ← CB
Transformações:
Sindel: ← ↓ ← CB
Jax: → → ↓ SB
Kano: → ← → B
Liu Kang: 360° no direcional
Sonya: s ↓ R+SB+B
Stryker: → → → CA
Sub-Zero: → ↓ → SA
Cyrax: B B B
Sektor: ↓ → ← R
Nightwolf: ↑ ↑ ↑
Sheeva: → ↓ → CB
Kabal: SBBCA
Fatality 1: s SB R B B B (perto)
Fatality 2: s SB ↓ → → ↓ (perto)
Stage Fatality: s B ↑ ↑ ← SB
Friendship: CB CB R R ↓ (longe)
Babality: R R R CB
Animality: s SA R R R (distância média)

SINDEL
Energy Ball: → → SB
Paralysis Shriek: → → → SA
Flight: ← ← → CA (B para descer)
Air Energy Ball: durante flight ← ↓ → CB
Fatality 1: R R B B R+B (perto)
Fatality 2: R R B R B (distância média)
Stage Fatality: ↓ ↓ ↓ SB
Friendship: ↑ + R ↑ + R ↑ + R
Babality: R R R R ↑
Animality: → → ↑ SA

JAX
Earthquake: s CB por 3 s.
Gotha Grab: → → SB
Multi-Slam: SA rápido depois que agarrar
Back Breaker: B no ar, próximo ao oponente
Arm Cannon: ← → SA
Double Arm Cannon: → → ← ← SA
Fatality 1: R B R R LK (longe)
Fatality 2: s B ↑ ↓ → ↑ B (perto)
Stage Fatality: ↓ → ↓ SB
Friendship: CB CB R R CB (longe)
Babality: ↓ ↓ ↓ CB
Animality: s SB → → ↓ →

KANO
Cannon Ball Roll: s CB por 3 s.
Knife Throw: ↓ ← SA
Knife Uppercut: ↓ → SA
Headbutt: durante o combo ↓ + SB
Fatality 1: s SB → ↓ ↓ → (perto)
Fatality 2: s SB B B CA (distância média)
Stage Fatality: ↑ ↑ ← CB
Friendship: CB CB R R CA (longe)
Animality: s SA B B B B

LIU KANG
Fireball: → → SA
Low Fireball: → → SB
Flying Kick: → → CA
Bicycle Kick: s CB por 3 s.
Fatality 1: → → ↓ ↓ CB
Fatality 2: ↑ ↓ ↑ ↑ R + B
Stage Fatality: R B B CB
Friendship: ↓ + R ↓ + R ↓ + R (longe)
Babality: ↓ ↓ ↓ CA
Animality: ↓ ↓ ↑ (distância média)

SONYA
Energy Rings: ↓ → SB
Leg Grab: s ↓ SB+B
Squre Wave Flight: → ← SA
Bicycle Uppercut Kick: ← ← ↓ CA
Fatality 1: ← → ↓ ↓ R
Fatality 2: s B + R ↑ ↑ ← ↓ (longe)
Stage Fatality: → → ↓ SA
Friendship: ← ← ← ↓ CB
Animality: s SB ← → ↓ →

STRYKER
Club Swipe: → ← SB
Sliding Club Throw: → → CA
Granadde Toss: ↓ ← SA
Fatality 1: ↓ → ↓ → B (perto)
Fatality 2: → → → → CB (longe)
Stage Fatality: → ↑ ↑ CA
Friendship: SB SB R R SB (longe)
Babality: ↓ → → ← SA
Animality: R R R R B (perto)

SUB ZERO
Slide: s B SB + B + CB
Freeze Ray: ↓ → SB
Air Freeze Ray: ↓ → SA
Ice Clone: → ↓ ← SA
Fatality 1: B B R B R (perto)
Fatality 2: ← ← ↓ ← R (distância média)
Stage Fatality: ← ↓ → → CA
Friendship: CB CB R R ↑ (longe)
Babality: ↓ ↓ ↓ ← ← CA
Animality: s B → ↑ ↑ (perto)

CYRAX
Green Net: ← ← CB
Bomb Drop: s CB → → CA
Close Bomb Drop: s CB ← ← CA
Teleport: → ↓ B
Fatality 1: ↓ ↓ → ↑ + R (perto)
Fatality 2: ↓ ↓ ↓ ↑ ↓ SA
Stage Fatality: R B R
Friendship: R R R R ↑ (longe)
Babality: → → ← SA
Animality: s B ↑ ↑ ↓ ↓ (perto)

SEKTOR
Missile: → → SB
Heat Seeking Missile: → ↓ ← SA
Teleport Uppercut: → → CB
Fatality 1: → → → ← B (longe)
Fatality 2: SB R R B (distância média)
Stage Fatality: ↓ ↓ ↓ R
Friendship: R R R ↓ (longe)
Babality: ← ↓ ↓ ↓ CA
Animality: → → ↓ ↑

NIGHTWOLF
Bow & Arrow: ↓ ← SB
Tomahawk: ↓ → SA
Green Dash: → → CB
Fatality 1: s B ↑ ↑ ← → B
Fatality 2: ← ← ← ↓ SA (longe)
Stage Fatality: R R R B
Friendship: ↓ + R ↓ + R ↓ + R (longe)
Babality: → → → ↓ ↓
Animality: → → ↓ ↓

SHEEVA
Teleport Stomp: ↓ ↑
Fireball: ↓ → SA
Ground Stomp: ← ↓ ← CA
Fatality 1: → ↓ ↓ → SB (perto)
Fatality 2: R B B B B (perto)
Stage Fatality: ↓ → ↓ → SB
Friendship: → → ↓ → SA
Babality: ↓ ↓ ↓ ← CA
Animality: R B B B B (perto)



KUNG LAO

Teleport: ↓ ↑
Air Kick: ↓ + CA (no ar)
Whirlwind Spin: → ↓ → R
Hat Throw: ← → SB
Fatality 1: B + R B + R ↓
Fatality 2: → → ← ↓ SA (distância média)
Stage Fatality: ↓ ↓ → → CB
Friendship: R SB R CB
Babality: ↓ → → SA
Animality: R R R R B (perto)

KABAL

Tornado Dash: ← → CB
Purple Fireball: ← ← SA (também no ar)
Blades From Behind ← ← ← R
Fatality 1: ↓ ↓ ← → B (distância média)
Fatality 2: R B B B CA
Stage Fatality: B B B CA
Friendship: R CB R R ↑
Babality: R R CB
Animality: s SA → → ↓ →

SMOKE

Fatality 1: s R + B ↓ ↓ → C (distância média)
Fatality 2: s B ↑ ↑ → ↓ (longe)
Stage Fatality: → → ↓ CB
Friendship: R R R CA
Babality: ↓ ↓ ← ← CA
Animality: ↓ → → B

ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3 (ARCADE)

GOLPES

KITANA

Fan Toss: → →+SA e SB
Fan Wave: ← ← ←+SA
Square Wave Punch: ↙ ↙ ↓+SA
Combo 1: SA SA segura ← SB segura → SA
Combo 2: CA CA CB segura ← CA

SCORPION

Spear: ← ←+SB
Teleport: ↓ ↙ ←+SA
Air Throw: Block quando estiver pulando com o adversário
Combo 1: SA SA SA CA segura ← CA
Combo 2: CA CA CB CB CA
Fatality: ↓ ↓ ↓ ↑+CA

JADE

Star:
→ →+SB
→ →+SA
→ →+CB
Glow Slide Kick: ↓ ↘ →+CB
P. Invincible: ← →+CA
Star with Return: ← ← →+SB
Combo 1: SA SA segura ↓ SB segura ↓ SA
Combo 2: CA CA CB segura ↓ CA
Fatality: R R R B R (perto)

REPTILE

Force Ball: → →+SA e SB
Acid Spit: → →+SA
Invisibility: ↑ ↑ ↓+CA
Slide: SB e CB
Elbow Rush: ← →+CB
Combo1: SA SA segura ↓ SB
Fatality: ← ← → ↓ B

SONYA

E-Rings: ↓ BF8 →+SB
E-Wave: → ←+SA
Up Bicycle Kick: ← ← ↓ +CA
Combo 1: CA CA SA SA CB ↓ SA
Combo 2: CA CA SA SA ↑ SB
Fatality 1: ← → ↓ ↓ R
Fatality 2: s B + R ↑ ↑ ← ↓ (longe)
Stage Fatality: → → ↓ SA
Friendship: ← ← ← ↓ CB
Animality: s SB ← → ↓ →

JAX

Earthquake: s CB por 3 s.
Gotha Grab: → → SB
Multi-Slam: SA rápido depois que agarrar
Back Breaker: B no ar, próximo ao oponente
Arm Cannon: ← → SA
Double Arm Cannon: → → ← ← SA
Fatality 1: R B R R LK (longe)
Fatality 2: s B ↑ ↓ → ↑ B (perto)
Stage Fatality: ↓ → ↓ SB
Friendship: CB CB R R CB (longe)
Babality: ↓ ↓ ↓ CB
Animality: s SB → → ↓ →

NIGHTWOLF

Bow & Arrow: ↓ ← SB
Tomahawk: ↓ → SA
Green Dash: → → CB
Project Reflecter: ← ← ← CA
Combo 1: CB SA SA SB Axe Axe CA
Combo 2: CA SA SA SB ← SA
Fatality 1: s B ↑ ↑ ← → B
Fatality 2: ← ← ← ↓ SA (longe)
Stage Fatality: R R R B
Friendship: ↓ + R ↓ + R ↓ + R (longe)
Babality: → → → ↓ ↓
Animality: → → ↓ ↓

KANO

Cannon Ball Roll: s CB por 3 s.
Knife Throw: ↓ ← SA
Knife Uppercut: ↓ → SA
Grab & Shake: ↓ → SB
Vertical Ball: → ↓ → CA
Fatality 1: s SB → ↓ ↓ → (perto)
Fatality 2: s SB B B CA (distância média)
Stage Fatality: ↑ ↑ ← CB
Friendship: CB CB R R CA (longe)
Animality: s SA B B B B

SUB ZERO

Slide: s B SB + B + CB
Freeze Ray: ↓ → SB
Air Freeze Ray: ↓ → SA
Ice Clone: ← ↓ SB
Combo: SA SA SB CB CA ← + CA
Fatality 1: B B R B R (perto)
Fatality 2: ← ← ↓ ← R (distância média)
Stage Fatality: ← ↓ → → CA

Friendship: CB CB R R ↑ (longe)
Babality: ↓ ↓ ↓ ← ← CA
Animality: s B → ↑ ↑ (perto)

SEKTOR

Missile: → → SB
Heat Seeking Missile: → ↓ ← SA
Teleport Uppercut: → → CB
Combo: SA SA CA CA ← CA
Fatality 1: → → → ← B (longe)
Fatality 2: SB R R B (distância média)
Stage Fatality: ↓ ↓ ↓ R
Friendship: R R R ↓ (longe)
Babality: ← ↓ ↓ ↓ CA
Animality: → → ↓ ↑

SINDEL

Energy Ball: → → SB
Paralysis Shriek: → → → SA
Flight: ← ← → CA (B para descer)
Air Energy Ball: durante flight ← ↓ → CB
Combo 1: CA SA SA ↓ SA
Combo 2: CA SA SA SB CA
Fatality 1: R R B B R+B (perto)
Fatality 2: R R B R B (distância média)
Stage Fatality: ↓ ↓ ↓ SB
Friendship: ↑ + R ↑ + R ↑ + R
Babality: R R R R ↑
Animality: → → ↑ SA

STRYKER

Gun Shot: ← → SA
Club Swipe: → ← SB
Sliding Club Throw: → → CA
Granadde Toss: ↓ ← SA
Combo 1: CB SA SA SB
Combo 2: SA SA SB
Fatality 1: ↓ → ↓ → B (perto)
Fatality 2: → → → → CB (longe)
Stage Fatality: → ↑ ↑ CA
Friendship: SB SB R R SB (longe)
Babality: ↓ → → ← SA
Animality: R R R R B (perto)

CYRAX

Green Net: ← ← SB
Bomb Drop: s CB → → CA
Close Bomb Drop: s CB ← ← CA
Teleport: → ↓ B
Combo1: SA SA CA SA CA segura ← CA
Air Throw: ↓ ↘ → B e SB
Fatality 1: ↓ ↓ → ↑ + R (perto)
Fatality 2: ↓ ↓ ↓ ↑ ↓ SA
Stage Fatality: R B R
Friendship: R R R ↑ (longe)
Babality: → → ← SA
Animality: ↑ ↑ ↓ ↓ (perto)

KUNG LAO

Teleport: ↓ ↑
Air Kick: ↓ + CA (no ar)
Whirlwind Spin: → ↓ → R
Hat Throw: ← → SB
Combo1: SA SB SA SB CB CA segura ← CA
Fatality 1: R B R B + ↓
Fatality 2: → → ↓ ← SA (distância média)
Stage Fatality: ↓ ↓ → → CB
Friendship: R SB R CB
Babality: ↓ → → SA
Animality: R R R R B (perto)

KABAL

Tornado Dash: ← → CB
Purple Fireball: ← ← SA (também no ar)
Blades From Behind ← ← ← R
Combo1: CB CB SA SA segura ↓ SA
Fatality 1: ↓ ↓ ← → B (distância média)
Fatality 2: R B B B CA
Stage Fatality: B B CA
Friendship: s SA B B B
Babality: R R CB
Animality: s SA → → ↓ →

SHEEVA

Teleport Stomp: ↓ ↑
Fireball: ↓ → SA
Ground Stomp: ← ↓ ← CA
Combo1: SA SA SB CA CA CB segura ← CA
Combo2: SA SA SB segura → SA SA Fireball
Fatality 1: → ↓ ↓ → SB (perto)
Fatality 2: s CA → ← → →
Stage Fatality: ↓ → ↓ → SB
Friendship: → → ↓ → SA
Babality: ↓ ↓ segura ← SA
Animality: R ← ← ← ←(perto)

SHANG TSUNG

Flaming Skull: ← ← SA (uma magia)
← ← → SA (duas magias)
← ← → → SA (três magias)
Ground Eruptions: → ← ← CB
Combo1: SB SA SA SB ← SA
Transformações:
Sindel: ← ↓ ← CB
Jax: → → ↓ SB
Kano: → ← → B
Liu Kang: 360° no direcional
Sonya: s ↓ R+SB+B
Stryker: → → → CA
Sub-Zero: → ↓ → SA
Cyrax: B B B
Sektor: ↓ → ← R
Nighwolf: ↑ ↑ ↑
Sheeva: → ↓ → CB
Kabal: SBBCA
Fatality 1: s SB R B R B (perto)
Fatality 2: s SB ↓ → → ↓ (perto)
Stage Fatality: s B ↑ ↑ ← SB
Friendship: CB R R ↓ (longe)
Babality: R R R CB
Animality: s SA R R R (distância média)

LIU KANG

Fireball: → → SA
Low Fireball: → → SB
Flying Kick: → → CA
Bicycle Kick: s CB por 3 s.
Combo1:SA SA B CB CB CA CB
Combo2: SA SA segura ↓ SB
Fatality 1: → → ↓ CB R
Fatality 2: ↑ ↓ ↑ ↑ R + B
Stage Fatality: R B B CB
Friendship: R R R s ↓ R (longe)
Babality: ↓ ↓ ↓ CA
Animality: ↓ ↓ ↑ (distância média)

CINEMA de A a Z

DICIONÁRIO ILUSTRADO de CINEMA

VÍDEO NEWS ESPECIAL

DICIONÁRIO ILUSTRADO de CINEMA 2

DIETRICH, MARLENE

Maria Magdalena (1901-1992). Atriz americana de origem alemã. Verdadeira estrela do cinema, uma lenda, um mito. Esta beleza ale conquistou Hollywood com seu glamour e destacou-se em todas as atuações, até sua retirada. Principais filmes: O Anjo Azul (1930 Marrocos (1930), O Expresso de Xangai (1932), A Vênus Loira (1932) Imperatriz Galante (1934), Mulher Satânica (1935), Desejo (1936) Jardim de Alá (1936), Anjo (1937), Atire a Primeira Pedra (1939)

GRÁTIS

super CDs CINEMA

Com as melhores músicas do

OSCAR MELHORES CANÇÕES

GRANDES MUSICAIS

VÍDEO

SIGLA EDITORA



Códigos de Earthworm Jim, um game escondido em Air Combat, os lutadores de Eternal Champions... é um festival de super dicas para você.

NESTA EDIÇÃO

AIR COMBAT



GAME ESCONDIDO

Primeiro, segure R1 e "O" durante o Pep Talk. Se aparecer um disco flutuando na tela "Loading", você está na tela de Debug. Agora, solte R1 e "O" e faça ↑ ← ↓ → e Start

EXTRA FIGHTERS

Termine o jogo no "Easy Mode" e assista todo o final. Quando a tela título aparecer, você terá 10 novos lutadores

JUMPING FLASH



MOVA AS NUVENS

Na tela título segure L1 L2 R1 R2 e ↑. Se as nuvens estiverem rápidas, você conseguiu.

SUPER PULO

Termine o jogo e comece novamente. Na tela título, procure pela palavra "extra"

WARHAWK



SECRET MODE

No menu principal, vá para "Special Access" e entre com os códigos a seguir.
Thor Mode: quadrado, círculo, quadrado, quadrado, triângulo, X, triângulo, triângulo
Kali Mode: X, círculo, círculo, quadrado, X, triângulo, círculo, triângulo



SHINOBI



FILMINHO

Durante a apresentação, aperte
C X B Y A Z e Start
e assista a todas as sequências.
Não parece com Jaspion?

999 SHURIKENS

Vá para o Options e coloque em shurikens.
Segure L e R e pressione C, A, B

ROBOTICA



ENCHA SUAS ARMAS

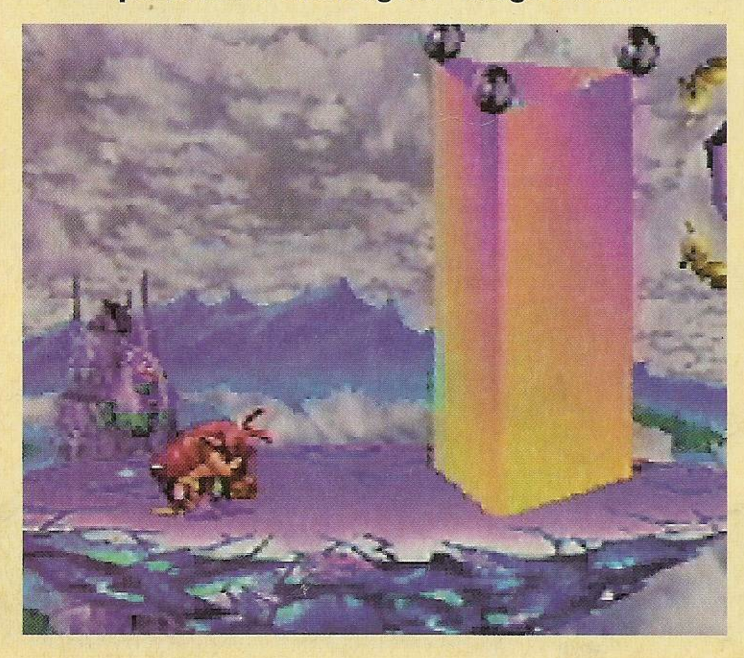
Durante qualquer hora do jogo, segure L e R no primeiro controle e no segundo controle faça:
A: recarregar o escudo
B: carregar seu gerador
C: dá 999 de munição
X: encher sua arma
Z: checar o mapa
Y: abre porta sem chave
Start: pula de tela

ASTAL



SECRET MODE E STAGE SELECT

Na tela Options faça
← → ← → ↑ ↓ L R e Start.
Se a palavra "Secret Mode" aparecer, beleza.
Volte para a tela título e faça
↑ ↓ ← → L R A Y C Z B X.
Aparecerá a mensagem "Stage Select"



PANZER DRAGOON



SÓ COM O DRAGÃO

Na tela título entre com ↑ X → Y ↓ Z ← Y ↑ X e
depois com ← ← → → ↑ ↓ ↑ ↓ L R

OFF-WORLD INTERCEPTOR EXTREME



DINHEIRO FÁCIL

No menu principal faça A B C 6 vezes e depois aperte o botão "L"

ETERNAL CHAMPIONS: CHALLENGE FROM THE DARK SIDE



TODOS OS LUTADORES

Lute contra alguém e, quando as estatísticas aparecerem, entre com:
Chicken: mode ↑ C ↑ mode Y Y → mode → ←
Snake: B Y ↑ ↑ C X ← ↑ X Y
Thanatos: mode C Y A B ↑ B B Y Z C
Hooter: X C → X B → Z A mode ↑
Monkey: Y X ↓ B mode ↑ X ↑ ↑ ← Z ↑
Chin Wo: B Z ↑ mode → C B ↑ Y ↑
Yappy: Y Y ↑ ↓ Z mode ↓ Z ↑ ↑ X
Senator: → C C ← mode B ↓ X A X mode
Blast: Z ← Y ↑ X B mode → ↑



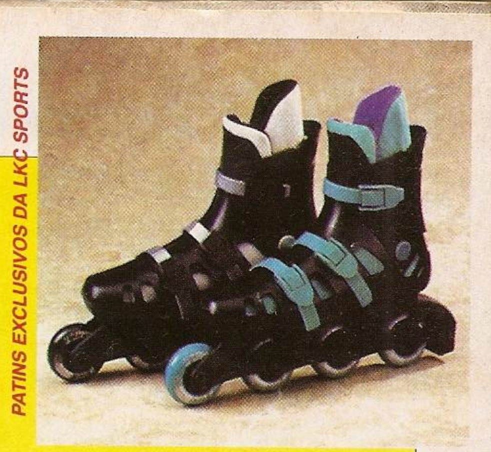
THE MIS-ADVENTURES OF FUNK



MENU ESPECIAL

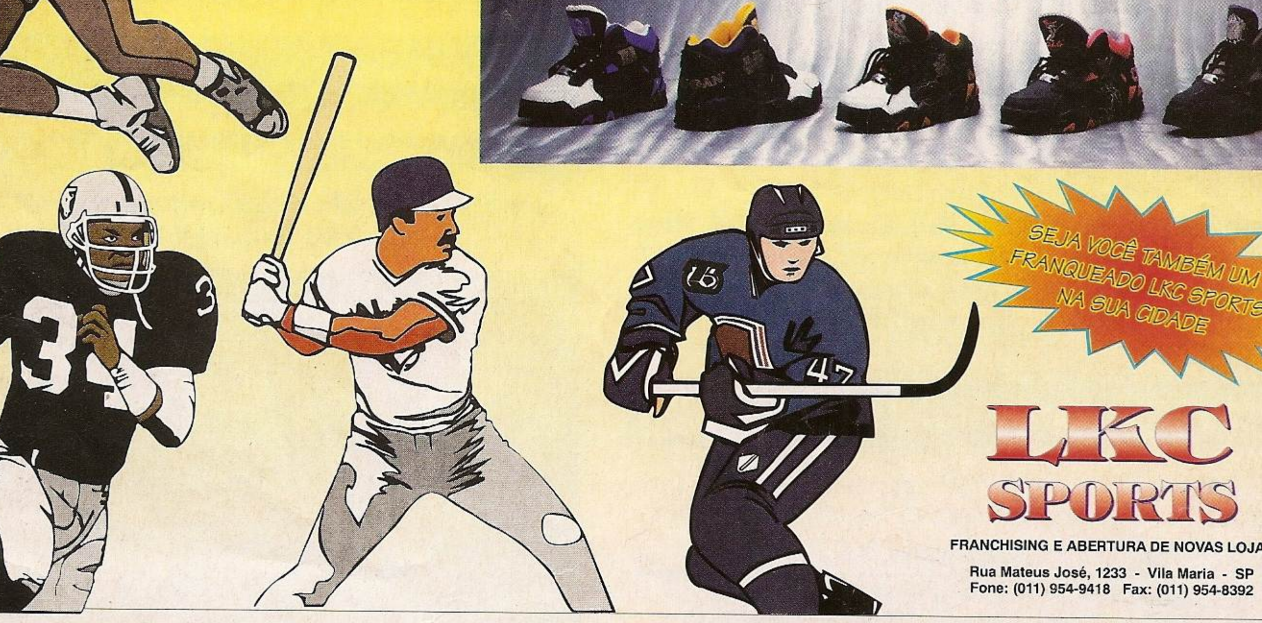
A qualquer hora do jogo, segure ↓ e pressione Start. Solte, segure ↓ novamente e pressione
→ → → ← ← ← → → ← ← → ←.
Entre na tela de menu e confira

LKC SPORTS



Foi dada a largada para a temporada 95/96 !
E os acessórios para praticar seu esporte favorito
estão na LKC SPORTS.
Lá você encontra os patins mais legais, os bonés mais transados e os
artigos esportivos que todo americano
(e brasileiro) sonha ter...
E tudo isto em qualquer uma das lojas dá LKC SPORTS
de todo o Brasil.

TÊNIS PREMORE - OUTRA EXCLUSIVIDADE DA LKC SPORTS



LKC SÃO PAULO - MOOCA
R. Oratório, 1240 - F: (011) 264-6734

LKC SÃO PAULO - BROOKLYN
R. Guararapes, 204 - F: (011) 535-4981

LKC SÃO CAETANO DO SUL - SP
R. Amazonas, 898, - F: (011) 441-4192

LKC MOGI DAS CRUZES - SP
R. Capitão Manoel Caetano, 453 - F: (011) 469-9125

LKC TIJUCA - RJ
R. Cde. de Bonfim, 346 sl 204 - F: (021) 204-0033/0044

LKC SÃO CONRADO - RJ
FASHION MALL - 1º PISO - F: (021) 322-3816

LKC PETRÓPOLIS - RJ
Estrada União e Indústria, 10035 - F: (021) 222-3390

LKC POUSO ALEGRE - MG
P. A. Shopping, 4º piso - F: (035) 421-4198

LKC BRASÍLIA - DF
SCLN 210 - Bloco C - loja 33 - F: (061) 273-9083

LKC BELÉM - PA
Av. Gov. José Malcher, 1677 - F: (091) 222-4190/1414 FAX

LKC SALVADOR - BA
R. Bernardo M. Catharino, 171 - F: (071) 235-5171

LKC FORTALEZA - CE
Av. Eng. Santana Jr., 2828 - F: (085) 234-6763/2545

LKC CAXIAS DO SUL - RS
R. Pinheiro Machado, 1407 - F: (054) 223-1793

LOJA NOVA ATACADO E VAREJO EM PRONTA ENTREGA

LKC SÃO PAULO - LIBERDADE
R. Tomaz Gonzaga, 90 - F: (011) 270-0780

WWF RAW



LUTADOR SECRETO

Vá para a tela "Select Wrestler" e faça ↓ + A + B

BLACKTHORNE



PASSWORDS

Level:	1	2	3	4	5
Mine level:	FBWC	QP7R	W1TV		
Tree level:	RRYB	ZS9P	XJSN	CEPM	
Sand level:	TJ1F	GSG3	BMHS	Y4DJ	
Castle level:	HCKD	NRLF	J6BZ	MJXG	K3CH

VIRTUA FIGHTER



JOGUE COM DURAL

No primeiro controle, coloque em Akira e faça ← → 5 vezes. No segundo, coloque em Jacky e faça → ← 5 vezes

COSMIC CARNAGE



MUDE DE JOGO

No logo da Sega, segure X B Z e pressione Start. Você será enviado para a arena "Cyber Brawl". Dê uma olhadinha e você encontrará um novo tipo de ação futurista

MOTO CROSS CHAMPIONSHIP



PASSWORDS

Level 2:	H X w w B E J A] 5 M
Level 3:	C o g x D] R A 8 Z N
Level 4:	1 ? Q y [M Z A 0 G N
Level 5:	O H B ¡ G R ¡ A g b O
Level 6:	V X 5 ¡] V s A k 8 0
Level 7:	# z J U J W y A] d P
Level 8:	x E 6 E L a 7 A 1 # P
Level 9:	n a i [s d D B] f Q
Level 10:	C o S W u k M B 8 ? Q
Level 11:	4 D 7 G v [Q B 8 f R
Level 12:	g r z 3 v n V B 8 ? R

BATMAN FOREVER



SELEÇÃO DE ESTÁGIO

Na tela do menu principal, entre com o código:
← ↑ ← ← A B Y
Antes de escolher o seu personagem, a tela de seleção de estágio aparecerá



WEAPON LORD



JOGUE COM ZARAK NO STORY MODE

Vá para a tela de password e entre com:
AYA YBB BYA AAY YBY AAA

RANDON SELECT

Quando for escolher o seu personagem, deixe o botão select apertado

BUST-A-MOVIE



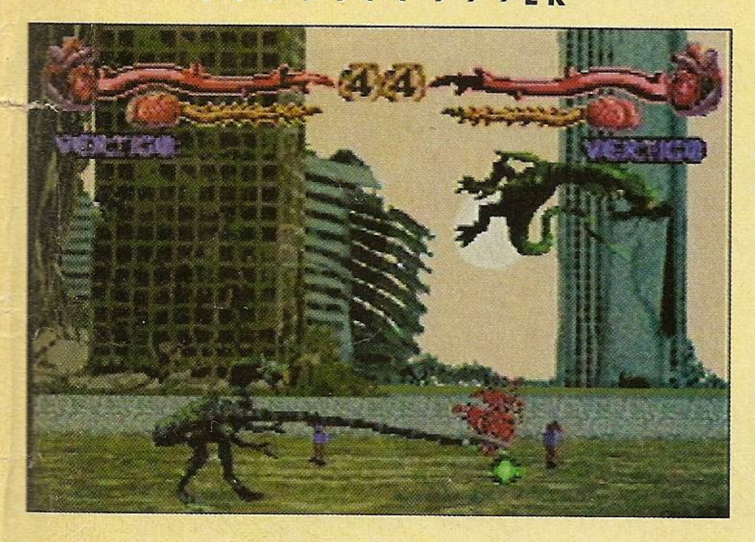
PASSWORDS

Level 10:	X J Z B O X
Level 20:	F E 2 F W L
Level 30:	5 S N R T 9
Level 40:	L T H 3 D B
Level 50:	T Z D K 2 K
Level 60:	6 0 G C K W
Level 70:	S V 6 R T R
Level 80:	4 6 V 4 C 2
Level 90:	S K 5 T T S
Level 100:	2 3 Q 6 6 S

PRIMAL RAGE 

CONTINUES INFINITOS E OUTRAS MANHAS

Na tela com as mensagens Start/Options/Credits, faça a sequência: ← ← ← → → ← ← → → → L R



KILLER INSTINCT 

VELOCIDADE TURBO E LENTA

Na tela Versus, onde aparece a foto dos dois jogadores, aperte ← e os 3 chutes para ter uma luta em Slow Motion e → e 3 socos para turbo 1, → e 3 chutes para turbo 2 e ← e 3 socos para turbo 3



MACH WARRIOR 3050 

TIRO INFINITO

Vá para a tela de password e entre com "M 1 R O G 3"

PREHISTORIC MAN 

STAGE SELECT

Vá para o Options e coloque no Exit. Segure L e pressione Start. Coloque agora em Game Start, segure R e pressione Start. Agora, durante qualquer hora do jogo, você pode pressionar Select para pular de tela

KIRBY'S AVALANCHE 

MAIS OPTIONS

Na tela título, segure A B X Y e pressione select. Solte e vá para tela de opções

MARVEL SUPER HEROES 

GOLPES ESPECIAIS

SPIDER MAN
Maximum Spider: ← ↙ ↓ ↘ → + 3 socos
IRON MAN
Proton Cannon: ← ↙ ↓ ↘ → + 3 socos
SHUMA GORATH
Shuma Power: ← ↙ ↓ ↘ → + 3 socos
PSYLOCKE
Psi Magic Storm: ↓ ↘ → + 3 chutes
Psi Thrust: ↓ ↘ → + 3 socos
Psi Kochou Gakure: ↓ ↙ ← + 3 chutes
CAPTAIN AMERICA
American Thrust: ← ↙ ↓ ↘ → + 3 socos
WOLVERINE
Beserker Barrage: ↓ ↘ → + 3 socos
Weapon X: → ↓ ↘ + 3 socos
JUGGERNAUT
Cytorax Power-Up: → ↓ ↘ + 3 socos
Juggernaut Head Crush: ← ↙ ↓ ↘ → + 3 socos
MAGNETO
Shockwave: ← ↙ ↓ ↘ → + 3 socos
Magnetic Tempest: ← ↙ ↓ ↘ → + 3 chutes
HULK
Gamma Crush: ← ↙ ↓ ↘ → + 3 socos
BLACK HEART
Armagedom: ← ↙ ↓ ↘ → + 3 socos

ADVENTURES OF BATMAN & ROBIN 

PULE DE TELA

A qualquer momento do jogo, pause e faça: B A ↓ B A ↓ ← ↑ C

COMIX ZONE



INVENCIBILIDADE

Vá para o "Juke Box" e coloque nos números a seguir pressionando o botão "C" para cada um: 3, 12, 17, 2, 2, 10, 2, 7, 7, 11

STAGE SELECT

Faça o esquema anterior para os números: 14, 15, 18, 5, 13, 1, 3, 18, 15, 6. O personagem gritará "Oh Yeah!". Para jogar em uma determinada tela, escolha os números de 1 a 6 e pressione Start

EARTHWORM JIM



AUMENTAR O PODER DA ARMA (UMA VEZ POR FASE)

pause e aperte: A B B B C A C C

ENCHER A ENERGIA (UMA VEZ POR FASE)

pause e aperte: A C C A B B A C

CHEAT MODE DE DAVID PERRY

pause o jogo e aperte A + ← B B A + → B B A

CONTINUE EXTRA (SÓ PODE SER FEITO UMA VEZ)

pause e aperte A B + ← A B A B C A

VIDA EXTRA

pause e aperte B + ↑ B A C A A A A

JURASSIC PAK



SUPER CHEAT MODE

Coloque o password NYUKNYUK. Aperte Start. A mensagem *Second Controller Enabled* vai aparecer. Durante o jogo, aperte o botão B no controle 2 para encher a energia e, se estiver jogando com o Dr. Grant, suas armas. Segure o botão A para Efeito de Slow Motion. Você pode usar o direcional do controle 2 para atravessar paredes, o chão ou o teto

STAR TREK DEEP SPACE NINE: CROSS ROADS OF TIME



OPTION SECRETO

Entre com o password: "D A V I D L"

BEYOND OASIS



MOVIMENTOS ESPECIAIS

Grand Spin: Segure B, 360 no sentido horári
solte B
Flip Slash: Segure B, →, ←, →, solte B
Flash Stab: →, →, → + B

VECTORMAN



CÓDIGOS

Durante o jogo pause e entre com:
B A ← ← X e Y para mudar as coordenadas
↓ → A C ↑ ← A: para Slowdown
C A ← ← A C A B: para se transformar e corre
pela tela destruindo tudo, menos os mestres

MAZER



Antes de começar o jogo entre com:
Rapid Fire: B C A C A C
Spread Fire: B A C C B A
Super Shield: C A B A B
Full Power-Up: A C C A B B
Menu Secreto:
Segure os botões L e C durante a apresentaçã

SUPER WING COMMANDER



MODO DEBUG

Na tela de Lounge, segure X e aperte B, B, C, C A, A. Um som característico vai indicar que deu certo. Solte X, aperte e segure L e R e aperte P

STARBLADE



Super Rapid Fire: Na tela título, digite: ↑ ↑ ↓ ↓ → A A B B C C. Agora é só segurar o botão de tir para fazer a festa.
Continues Infinitos: Na tela título, digite: ↑ → ↓ A B C ↑ ← ↓ →

BALL Z



MUDE DE JOGADOR

Durante o jogo, coloque o direcional para qualquer direção e pressione A + B + C para dar uma de Shang Tsung


The Future Is Now
SNK
TUDO BEM, GEESE?
©SNK 1995
REAL BOUT
FATAL FURY
TM
A BATALHA FINAL "GEESE HOWARD" DEVE PARTICIPAR!
Terry
Andy
Geese
Kim
Duck
Billy
Joe
Mai
Sokaku
Bob
Hon Fu
Blue Mary
Franco
Ryuji
Jin.C.S.
Jin.C.R.
NEO GEO
NEO·GEO CD
TM